SFCで『ストリートファイターⅡターボ』発売決定

総合TVゲーム情報誌

1993年5月4日発行(毎月4日発行)第8巻第5号通巻133号 昭和61年7月11日 第三種郵便物認可

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER!

スターフォックス
全レベル制覇への道

●最新ゲーム攻略
Play This Game
ノイギーア SFC
キャプテン翼Ⅳ SFC
ダックテイルズ FC
PC原人3 PC
デザートストライク MD
蒼き狼と白き牝鹿 SFC
エルナード SFC

●スーパーテク道場
伝説のオウガバトル
隠しステージ大公開

緊急特集ALLストⅡ大研究

ストⅡ'全機種徹底研究!!

ストⅡ'PC・MD同時移植!

5

SUPER-FAMICOM,FAMICOM,PC-ENGINE
MEGA DRIVE,GAME BOY,GAME GEAR
NEO GEO,…ETC FOR ALL TV GAMES
¥490
May. 1993 毎月4日発行

20 ハドソンの成人式。
Human Hudson

ストーリー形式のNORMAL GAME

ボンバーマン達が平和に暮らしていたピースタウンが悪の権力者カラット・ダイヤモンドに突如おそわれた!それに立ち向かう我らが白ボンバーマンと黒ボンバーマン。2人で力をあわせて敵のロボット軍団をやっつけろ!!

ダイヤモンドを倒すため、6つのステージをクリアしよう!

各ステージの最後にはボスキャラが登場!爆弾で破壊しろ!

2人同時プレイ可能!!

今度のボンバーマンは2人同時プレイで大暴れできるぞ!連係プレイでこわいものなしっ!

最大4人まで対戦できるBATTLE GAME

1〜4人まで、好きな人数で遊べる対戦型のBATTLE MODEだ!みんなでワイワイやるもよし。コンピュータを相手に腕を磨くもよし。いいことずくめの㊕モードだ!さらに12種類の多彩なステージが用意されてキミのプレイをさらにあつくする!

最大4人まで遊べる対戦モード。参加人数を自由に選べるのでコンピュータともサシで勝負できる。

友達集めてワイワイガヤガヤ。勝負に熱くなりすぎてケンカなんかしないように、とにかくみんなで楽しんでネ。

勝利を目指せ!!

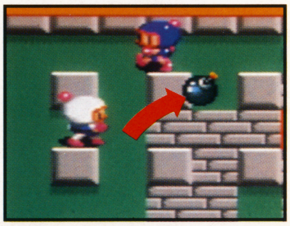
苦闘の末やっともぎ取った勝利に感激の瞬間。でも喜びすぎはよくないよ。

勝利の証にトロフィーの授与。何勝制かは1〜5勝まで自由に設定できる。

見よ!君の勝利を祝してボンバーマンがビクトリーウエイブをしてくれるゾ!

スーパーアイテムがズラリ!!

フルファイヤーは取るといきなりこんな状態の超ド級アイテムだ!



たとえブロックがジャマしていてもボムプッシュであっちへポイして攻撃だ!

遠くの敵はこのボムキックで、置いた爆弾を蹴っとばして攻撃しよう。

※ゲーム画面は開発中のものです。

これさえ揃えばバトルは万全。

SUPER Famicom専用

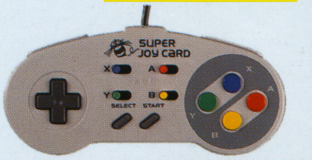
SUPER JOY CARD

スーパージョイカード

A・B、X・Yボタンを選んで自由に連射の設定ができる、シューティングゲーム攻略の切札となるスグレものだ。

好評発売中!!

希望小売価格2,480円(税別)



任天堂標準仕様

SUPER MULTITAP

スーパーマルチタップ

「スーパーボンバーマン」の対戦プレイでも大活躍。スーパーファミコン本体に接続するだけで最大5人までの対戦・同時プレイを可能にするマルチタップ。

好評発売中!!

希望小売価格2,480円(税別)

任天堂標準仕様

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福 岡/092-713-9900

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

CAPCOM
戦闘シーンが
スゴイぞ!
斜めから見下ろすクォーター
ビュー画面で迫力のバトル。
シーブロブ
ダメージ 81
ニーナ
▲この聖なるドラゴンに
秘められたものとは?
隠された力とは?
ドラマティックとは
こういう事だ。
8人の個性あふれる勇者たちの
感動のストーリーとイベント。
楽しい「遊び」が
盛り沢山。
キャラクターの性格に応じた、
様々な遊びの仕掛けもいっぱい。
もえつきろ
サラセニアン
ビルダー
特殊能力が
最大の武器となる。
キャラが成長していくと、
「変身・合体」をマスターするぞ。
株式会社カプコン 国内営業本部/〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1 新宿住友ビル43F

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

ディオラメンションRPG

竜の戦士 BREATH of FIRE™

その旅で、君は君を超える。

「竜の一族」を二つに分けた女神戦争から数千年…
自らの力を封印していた勇者達がふたたび立ち上がった。
新たなRPGの第一幕が、いま始まる。

ブレスオブファイア好評発売中。

© CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

製作・発売元　株式会社 ステイタス
販　売　元　株式会社 カプコン

■スーパーファミコン用ソフト 12M＋バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 定価9,800円(税別)

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ストリートファイターII'
PC、MDに移植決定!!

スーパーファミコンに羨望の眼差しを向けていたメガドライブおよびPCエンジン・ユーザーに吉報だ。なんと、あの『ストIIダッシュ』の移植が決定したのである。さあ、とにかく読んでくれ！

バランスの良さに注目したい傑作だ

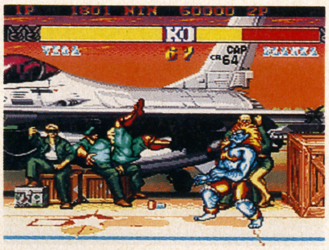
『ストリートファイターII』のスーパーファミコン移植を羨望の眼差しで見ていたメガドライブやPCエンジン・ユーザーの諸君！　その劣等感をぬぐい去るときが、とうとうやってきたぞ。MDやPCでも、あの『ストII』を遊べるようになるのだ。

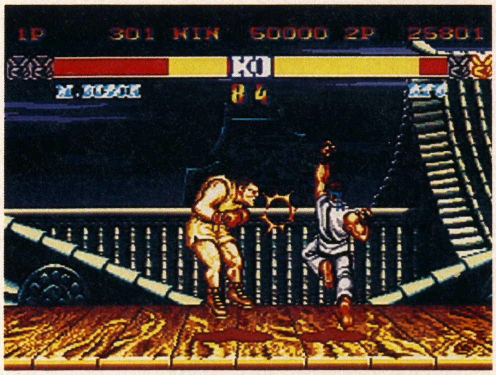
だが、これだけで驚いてしまってはダメ。移植されるのは、ただの『ストII』ではなく、なんと、そのバージョンアップである『ストIIダッシュ』だったりするのである。

この『ダッシュ』は、前作で不備だった点の改善——たとえば各キャラクター間のバランスの再調整や技の追加など——が施されており、さらに完成度の高い作品になっている。

それだけにはとどまらず、これまでは闘うだけの対象でしかなかった四天王（バイソン、バルログ、サガット、ベガの4キャラクター）を今度は操作できるようにし、さらには要望の多かった同キャラ対戦（同じキャラクター同士による闘い）までをも可能としている。これをバージョンアップと呼ばないわけにはいかないね。

ゲームセンターでは、さらなる後継タイトルである『ストIIダッシュ・ターボ』が登場し、『ダッシュ』を目にすることも少なくなりつつある。だが『ターボ』の難易度は非常に高く、誰もが楽しめるとはいい難いのが現状。それゆえに『ダッシュ』はプレイヤーの間で今なお支持されており、そういった意味でも、じつに意義のある移植だといえるであろう。





緊急特集ここまで移植ストII'
ストII全機種徹底研究 6P

1991年3月に発表された『ストII』が格闘ゲームの新しい歴史を創った！

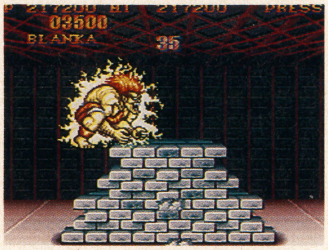
ALLストII大研究 初代ストIIからターボまで

格闘ゲームの流行はここからはじまった

'91年3月あたりから『ストリートファイターII』は、全国各地のゲームセンターに設置されるようになった。

これまでに格闘ゲームと呼ばれるジャンルの作品は星の数ほど存在した。だが、その多くは「1対多」、つまり1人のプレイヤーが、わらわらと登場する敵を次々と殴り飛ばしてゆくタイプであった。「1対1」で闘うものも中にはあったが、完成度が高いとはいえず「1対1」であるがゆえに期待される「緻密な駆け引き」は残念ながら味わうことができなかった。

そこに『ストII』は登場した。このゲームには「1対1」ならではのおもしろさが凝縮されており、また慣れるほどにエクスターが増幅される、その奥深いシステムが多くのプレイヤーを魅了し、離さなくなった。



ところが、人間の欲望とは、とどまることを知らない。極めてゆくに従って『ストII』の些細な欠点が指摘されるようになり、その要望にカプコンが応える形で、バージョンアップ版である『ストIIダッシュ』は登場した。

この『ダッシュ』がプレイヤーたちに圧倒的に支持される中で、SFC版『ストII』が発売された。『ダッシュ』と違って四天王は使えないものの、同キャラ対戦が可能となっており、格闘ゲームにおける「対戦プレイ」の概念とおもしろさは、家庭にまで浸透してゆき、ストII人口は増加の一途をたどるばかりであった。

つぎは『ストIII』かと騒がれたが、『ダッシュ』の後継は『ストIIダッシュ・ターボ』だった。新たな必殺技の追加やスピードのアップなどの話題性はあったが、評価は今ひとつだった。

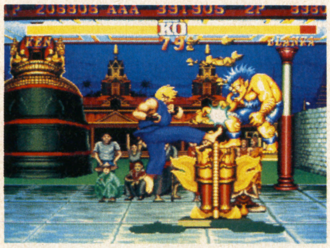
そして、現在に至る。『ストIII』への期待は日々高まる一方である。

速くて難しいターボ、ならば研究しちゃえ

ゲームセンターで活躍中の『ストIIダッシュ・ターボ』だが、プレイヤーたちの反響は今ひとつといったところ。スピードが速すぎて緻密なプレイができないとか、追加された必殺技によってキャラクター間のバランスが壊れてしまったなどの声を耳にするが、やはり一番の原因は「難易度が高すぎる」という点だと思われる。

基盤のディップスイッチによる難易度の設定で対コンピュータの攻略は、かなり変化してしまうので、限りある誌面では難しい。そこで「対戦での有効な必殺技の使い方」にマトを絞って研究してゆくことになった。

要望が多ければ、多くのページを割き、さらに突っこんだ研究をすることになると思われる。応援よろしく。



ゲームセンターで鬼になる
ストIIターボ研究 12P

メガドライブ版『ストII'』ついに画面写真が公開された！

『ストIIダッシュ』の移植可能性が一番高いとされていたメガドライブ。やはり噂は本当だった。とはいうものの、編集部が入手できたのは、ここに公開した数点の画面写真のみ。気になる移植の度合などはまだまだ謎に包まれている。だが、海外からの秘密の情報が…。

⬇女性の一番人気であるバルログを使うこともできる。素早いキャラなので少し難しいけれど…

カプコン参入第一弾 それがダッシュだ！

メガドライブ版『ストリートファイターIIダッシュ』発売の公式発表があったのは、去る３月11日。編集部に、１枚のリリースが届けられた。それには「さて弊社では、この度㈱セガ・エンタープライゼスと家庭用TVゲームのソフト開発について基本的合意に達し、契約を締結いたしました。」(原文まま）と記されていた。ここでの弊社とは、カプコン。つまりこれはカプコンの正式なメガドライブのサードパーティ参入の表明であり、その第一弾として『ストIIダッシュ』を移植するということでもあるのだ。

アーケード版を創ったカプコンみずから移植するとなれば、期待はさらに高まる。発売は日米同時期で、6月を予定しているようだ。また、価格、容量とも未定とされている。

セガの発売予定だった『デュアルファイターズ』の正体がこの『ダッシュ』ではないかとの噂もあったよね。

⬆この『ダッシュ』を思う存分遊ぶには、やはり６ボタンパッドは欠かせない。必ず買おう！

この少ない情報から完成度を予想すると

公開された画面写真を見て思ったのは、予想以上に美しい、ということだった。メガドライブがスーパーファミコンと比較され、語られるとき、いつもいわれるのが「色数の少なさ」だ。もちろん、ゲームボーイのようにモノクロの画面であってもゲームをするのに支障があるわけではないので、これを欠点とするのは明らかに間違っている。しかし、それはメガドライブのオリジナルか、あるいは下位と思われる機種からの移植であった場合だ。

ご存じのように『ストII』は高機能で知られる「CPシステム」という基盤用に創られたゲームである。だからこそ不安があった。元となるゲームがあるわけだから、それと比較されるのは避けられないのだ。ところが…。

そんな不安は、送られたきた写真を見ただけで一掃されてしまった。十分すぎる美しさ、ではないか。

さて、そうなると知りたくなるのは、きちんと動いているかどうか、である。だが、サンプルを借りられるのも、取材ができるようになるのも、まだまだ先。そうなると、しばらくは写真を見るだけで満足するしかないのか……。

そんなときに、海外から情報が入ってきた。なんと、MD版『ダッシュ』のビデオテープがアメリカで出回っている、というのだ。早速、入手して観てみることにした。

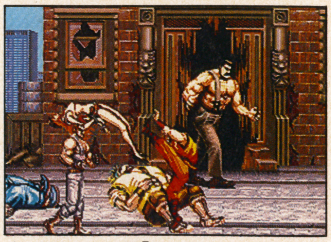
そこから判断すると、SFC版もそうであったように、やはりアーケード版に比べると、やや動きに粗さがあるようだ。とはいえ、十分すぎるほどの出来。しかも当然、これは完成版などではないのだから、もっと良くなる可能性もあるわけ。音は、さすがにFM音源を搭載したMD。かなり似ているぞ。もちろん、音声合成も健在だ。

⬇前作のバランスを改善した結果、細かい部分が変わっている。それをチェックする楽しみも

⬆心配されたキャラクターの大きさだが、安心してほしい。ザンギエフは、ちゃんと大きいぞ

⬆『ダッシュ』は、ノーマルのIIよりも少しだけスピードが速い。気にする必要はないけど…

⬆『ダッシュ』になって、このように四天王同士の対戦も可能に。いろいろなキャラで挑戦しよう



⬆これはメガCD用『ファイナルファイト』の画面。やっぱりカプコンは格闘ゲームの王様ね

※画面は海外版のものです。

PCエンジン版を元にして『ストII'』について学ぼう!

3月上旬、編集部に1本のサンプルロムが届けられた。それがPCエンジン版『ストIIダッシュ』だった。まだ未完成とのことだが、その完成度に誰もが驚かされた。最近は少し元気のなかったPCエンジンだが、それを活性化させるのに十分すぎる出来と確信した。

⬇これがPC版『ダッシュ』のキャラ・セレクト画面。新しく加わった四天王が右の方にいるね

ストIIマニアたちがPC版を移植した!?

PCエンジン版の噂は、いってしまえば、どれも悪いものばかりだった。動きが遅いとか、キャラクターが小さいなど。本当にPCエンジンで発売されるのか、と疑っている人間までいた始末だ。そんなことが頭にあったため、実際に発売されると耳にしたときも、正直にいうと期待していなかったのだ。

いうまでもなく『ストIIダッシュ』はビッグタイトルである。これが移植されるとなると、ユーザーたちは例外なく狂喜するだろう。その光景が目に浮かぶ。しかし、期待が大きいほど、それが裏切られたときの落胆もまた大きいのだとメーカー側は考えなくてはならない。また移植度が低い場合、それで非難されるのは、何もメーカーばかりではない。ヘタをすると、そのハード(この場合はPCエンジン)の評価までをも落としてしまうことになりかねないのだ。今回のように、同一タイトルが別のハードでもリリースされる場合など、それは顕著であろう。

他のハードに比べると今、PCエンジンは元気がないといわれている。不利な形勢を逆転するには、やはりビッグタイトルが一番必要だ。だが、それを焦って『ダッシュ』の移植に結びつけたのだとしたら、失敗したときのリスクは想像以上に大きいはずだ。

前置きが長くなってしまった。結論をいおう。PCエンジン版の出来は、素晴らしいの一言だ。ストIIマニアの多いメーカーが移植を担当したのだと聞いて、なるほどと思った。が、よくよく調べてみると、そのメーカーとはカプコン。納得しました。

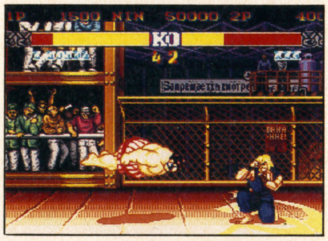
⬆おそらく同時発売になるであろう6ボタンパッド。ジョイスティックも出してほしいなあ

この完成度には脱帽 SFC版よりも上!?

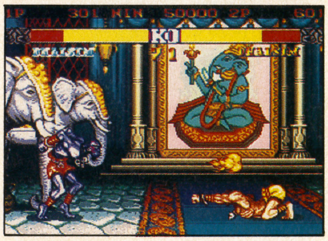
わが編集部は『ストII』には、少々うるさい。ハンパではない愛情をこのゲームに注いでいる自信がある。それは、SFC版の攻略をしたときの記事の密度や内容を見れば理解してもらえるはずだ。そんな連中だから、PC版のサンプルが届いたときにも、ケチをつけまくることは十分予想された。しかし――「げげっ、何これ。もしかしたら、SFC版よりもいいんじゃない?」

実際に聞かれたのは、そういった声だったのだ。もちろん、これはお世辞などではない。最近は、すっかり『ターボ』に移行してしまったストII攻略班だが、やはり燃えまくった『ダッシュ』のPCでの復活に、目頭を熱くし、仕事を忘れて熱中する始末だ。

⬆バイソンをビリビリさせるブランカ。ダッシュになって、連射の必要な必殺技が出やすく改善されたぞ。春麗の百裂キックや本田の百裂張り手も例外ではない。ボタンの連射の若手な人でも大丈夫なのである。



⬇本田のスーパー頭突きは出るのが素早くなっている。これなら本田使いの人も納得できる!?



⬇ダルシム対ダルシム。この組み合わせならば、相手のヨガファイアーをよけつつ攻撃も可能だ

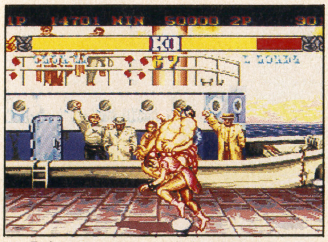
まずは、画面写真を見てほしい。予想以上の美しさに、きっと驚くはずだ。心配されていたキャラクターもSFC版と同等の大きさだし、スピードもまったく問題がないと思われる。

つぎにキャラクターの動き。これまた満足のゆく出来だ。まだ完成版ではないとのことだが、これで発売されてもいいと思えるほど。コンピュータのアルゴリズムも、かなり本物に近い。ゲームセンターの努力が、ムダにはならなくてよかった(?)。

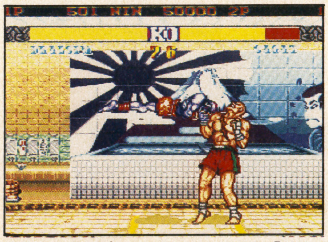
注目したいのは音関係。音源の数はSFCにはかなわないものの、それでもPC版のほうが本物に近く感じられる。音声合成も、SFC版に勝っている。ステージが決まったときの「ジャパ〜ン」など、国の名前をしゃべってくれるし、勝敗が決したときのセリフ「ユー・ウィン」や「ユー・ルーズ」、さらには「パーフェクト」も完璧。

最後はボーナス・ステージ。じつは、これも完璧なのだ。SFC版では変更されていた「タル壊し」が再現されており、涙を誘う。

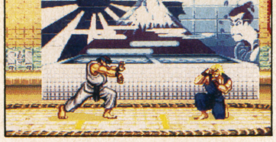
発売は6月予定。予価9800円。パッドは別売3980円。20M Huカード。

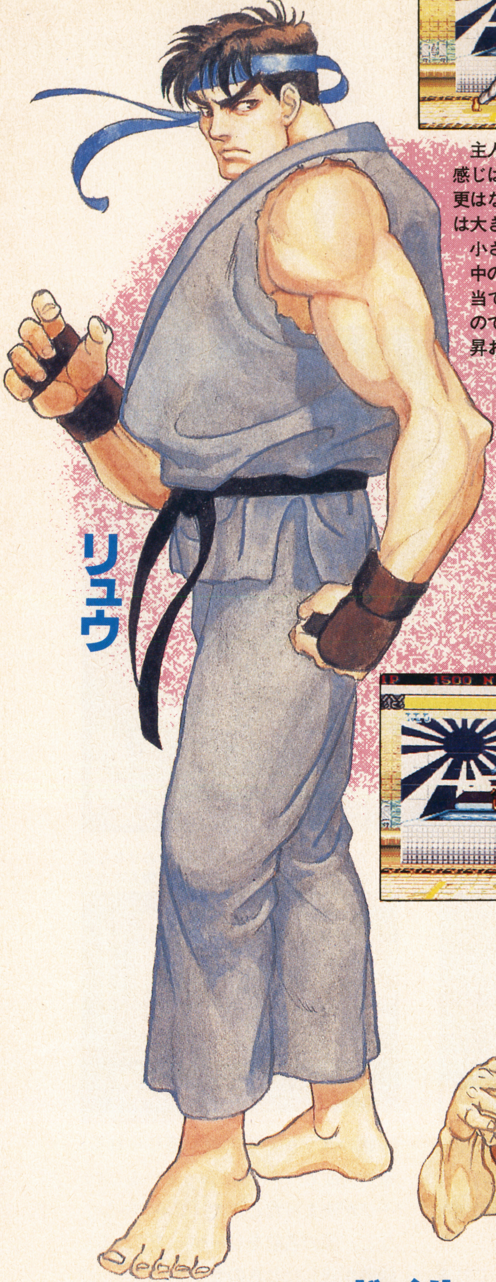


⬆『ダッシュ』になって新しく加えられた技というのも存在する。春麗の「背中蹴り」もそう



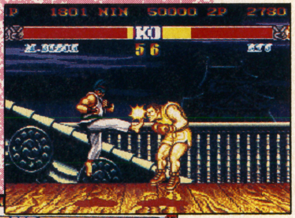
⬆動きの遅いダルシムだが、いつでも「ドリル頭突き(キック)」が出せることで素早く!

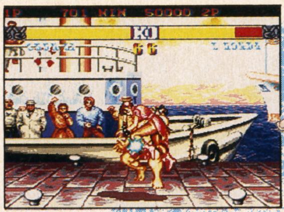




リュウ

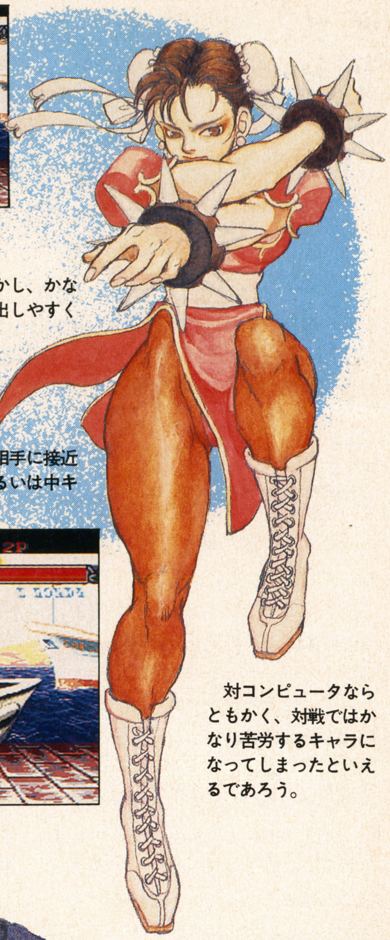
主人公ともいえるリュウ。パッと見た感じは『ダッシュ』になっても大きな変更はないように思えてしまう。が、それは大きな間違い。波動拳のモーションが小さくなったり、地上の相手に、弱や中の昇龍拳を、あるいは竜巻旋風脚を当てても転ばせることができたりするのである。また、この竜巻旋風脚は上昇および下降中が無敵となっているので、これを利用した戦法も生まれてくる。前作では最弱ともいわれていたリュウだが、これで他のキャラとも並べるようになった。

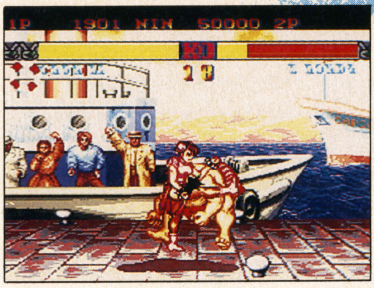




春麗

多くのファンを持つ春麗は、しかし、かなり弱くなっている。百烈キックは出しやすくなり、スピニングバードキックもスピードがアップした。ただし、彼女の大きな魅力だった「空中投げ」の間合いが極端に狭くなってしまった点が悲しい。追加された技は「背中蹴り」と「蹴り逃げ」。相手に接近し、レバー右(左)+強キック、あるいは中キックでそれぞれ出すことができる。

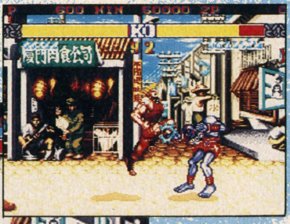




対コンピュータならともかく、対戦ではかなり苦労するキャラになってしまったといえるであろう。

ガイル

前作では最強の名をほしいままにしたガイルだが『ダッシュ』では多くの部分（特に基本技）が少しだけ弱くなっている。技の連射ができなくなったり、あるいはスキが増えてしまったりしたのだ。だが、逆に強化された部分もある。一番大きいのは、起き上がり時のサマーソルトキックが出しやすくなったこと。これにより、転んでいるときに飛びこまれても反撃が容易に。追加された技「ニーバズーカ」は、前進しながらソニックブームをためられる優れもの。

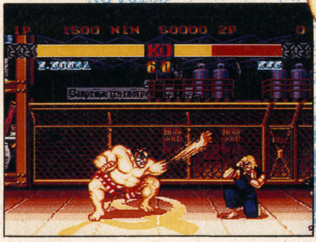


ケン

『ダッシュ』になってリュウと別のキャラになったといってもいい。とにかく変更点が派手だ。たとえば昇龍拳。強の昇龍拳は大きく横にスライドするため、対空兵器として強力になった。また竜巻旋風脚は無敵時間こそないものの、スピードがもの凄く速い。リュウ同様にダルシムのヨガファイヤーの上を抜けられるようになったのも大きい。移動速度がリュウよりも少しだけ速いのも魅力だ。

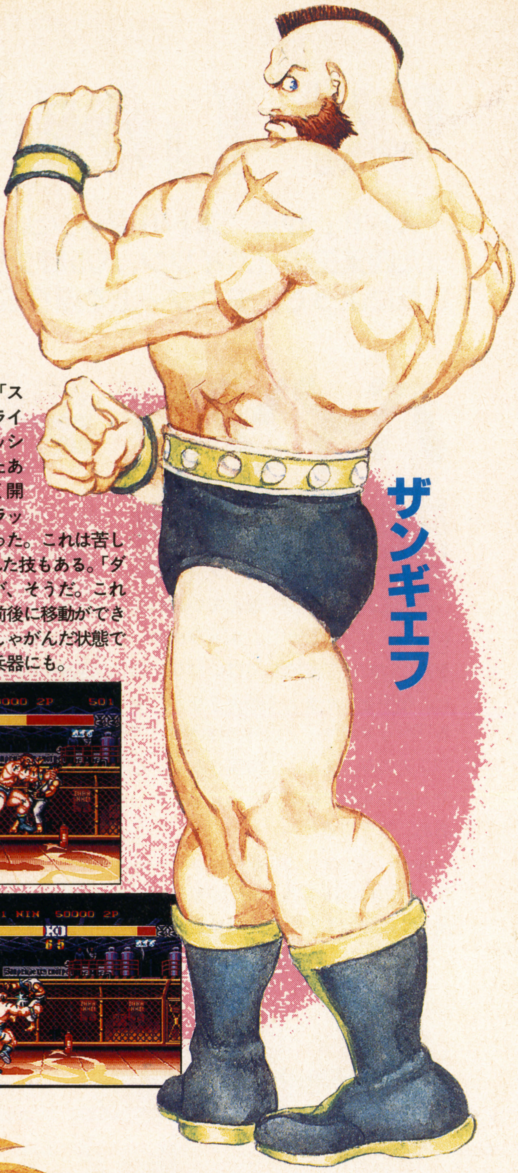
E.本田

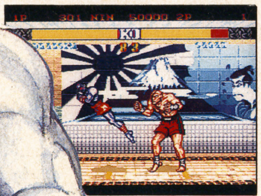
『ダッシュ』では連射の必要な必殺技が出しやすくなっている。本田の「百烈張り手」も、そう。この技を出しながら前後に移動できたりする。出すのに時間のかかった「スーパー頭突き」は素早くなり、また当たれば必ず相手を転ばせることが可能になった。基本技の中には出すのが遅くなってしまったものもあるので注意。

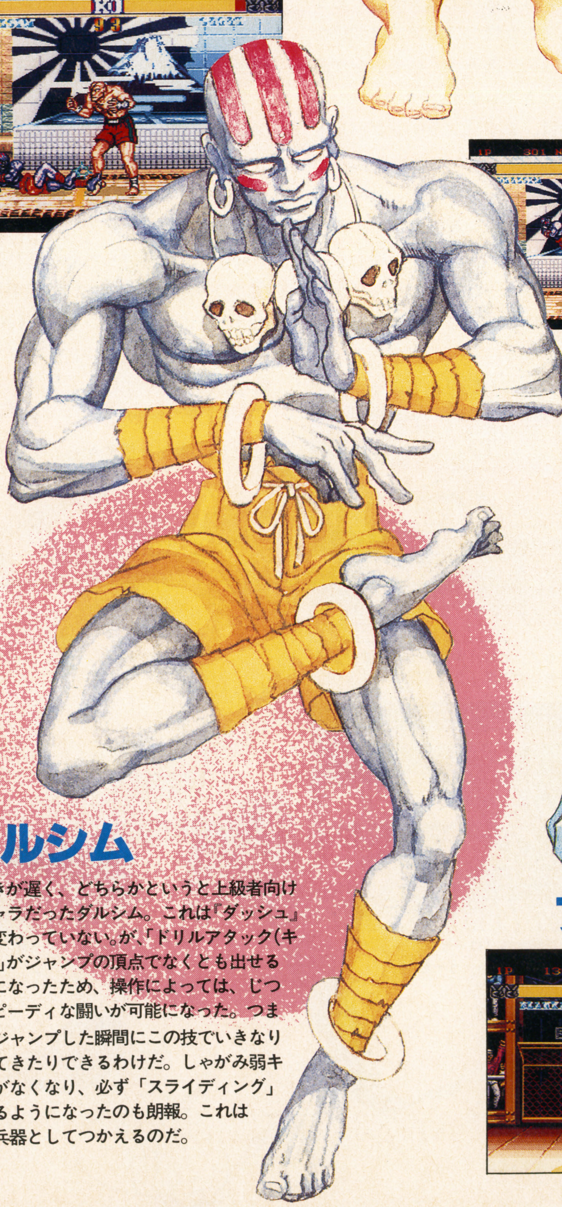


ザンギエフ

ザンギと言えば「スクリューパイルドライバー」。しかし『ダッシュ』では技をかけたあとに間合いが大きく開いてしまうため、ラッシュができなくなった。これは苦しい。だが、強化された技もある。「ダブルラリアット」が、そうだ。これは出している間に前後に移動ができるようになった。しゃがんだ状態でも出せるので対空兵器にも。





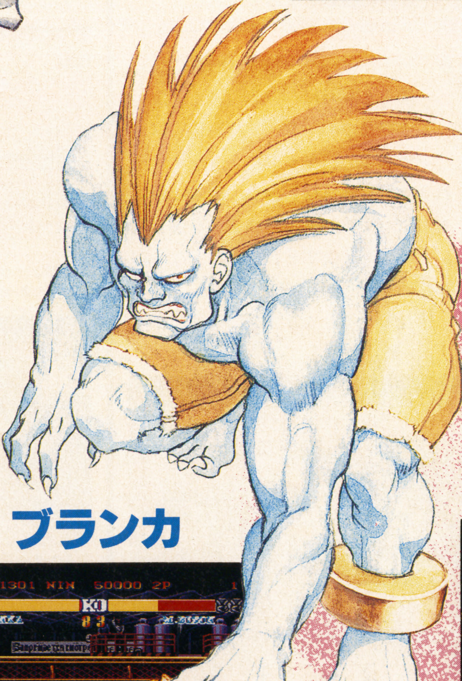


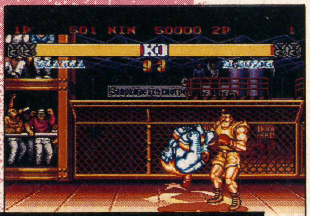
ダルシム

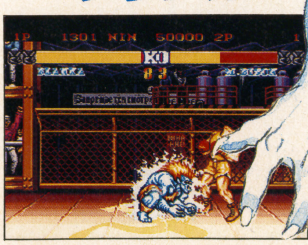
動きが遅く、どちらかというと上級者向けのキャラだったダルシム。これは『ダッシュ』でも変わっていない。が、「ドリルアタック(キック)」がジャンプの頂点でなくとも出せるようになったため、操作によっては、じつにスピーディな闘いが可能になった。つまり、ジャンプした瞬間にこの技でいきなり降りてきたりできるわけだ。しゃがみ弱キックがなくなり、必ず「スライディング」となるようになったのも朗報。これは対空兵器としてつかえるのだ。

ブランカ

ブランカは多くの面でパワーアップしている。「エレクトリックサンダー」は出しやすくなり、「ローリングアタック」中に攻撃を受けてもダメージが 2 倍ではなくなったなどなど。また、この「ローリング～」は押したパンチボタンによって距離が変わるので、それを利用した戦法も。地上戦で弱くなった部分もあるが、それでも強さはかなりのもの。







『ストII』から『ストII'』への進化によりあの

『ストII』から『ストIIダッシュ』への進化の中で、一番大きいと思えるのが、今までは闘う対象でしかなかった四天王の（バイソン、バルログサガット、ベガ）をプレイヤーが操ることができるようになった点であろう。これによって、モニター上で繰り広げられる死闘は、さらに激しく、厳しく、また美しくなったのである。

バイソン

反則攻撃は当り前!? 世界最強ボクサーだ

四天王の中で最弱、なんていわれているバイソン。しかし、キャラクターを見かけだけで判断してはいけないのだ。相手をつかまえて頭突きを連打する「ヘッドボマー」以外の技はすべてパンチのみ。まず、この潔さがプレイヤーの心を打つはず。打ちませんか。ああ、そうですか。

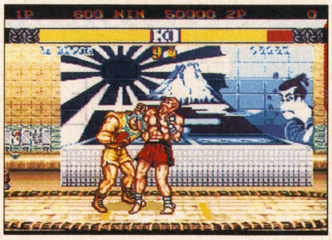
確かにバイソンの攻撃はパンチのみ。そのために、技の数が少なく感じられ、派手さに欠けるとの印象を持たれてしまう。だが、ある程度プレイしてみれば、その魅力に気づいてもらえるだろう。自分の家で好きなだけ遊べるのだからこそ、マニアックともいえるバイソンに挑戦してみてほしい。

必殺技である「ダッシュストレート（アッパー）」は後方にため、前方と同時にパンチ（キック）。

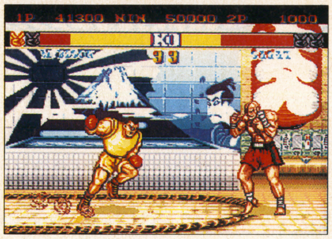
もうひとつの「ターンパンチ」は、パンチあるいはキックボタンをそれぞれ3つ押しっぱなしにし、離すというもの。パンチの威力はボタンを押していた時間に比例する。これは、なかなか斬新な感じがするでしょ？

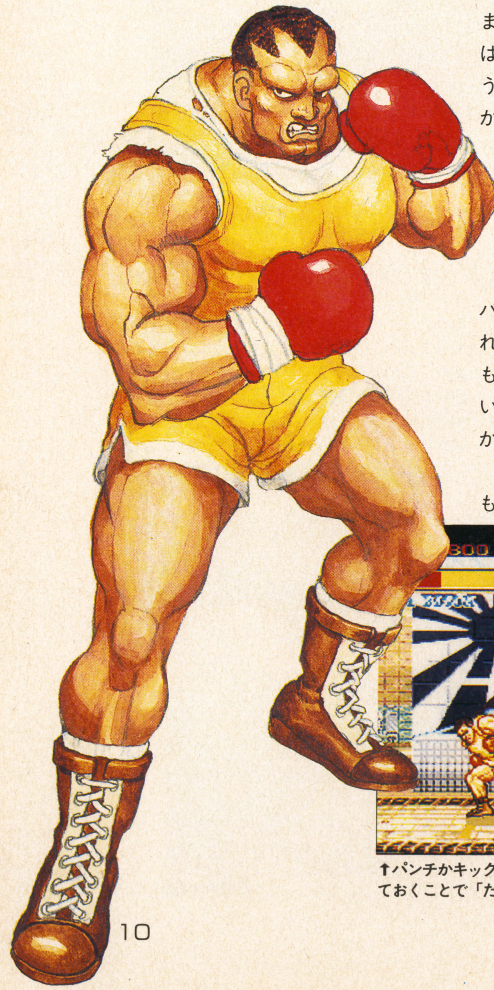
慣れてくるとやみつきになる。キミも、一度プレイしてみよう。

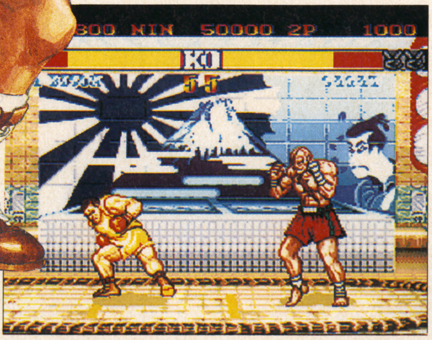
↓ボクシングでは反則となる「ヘッドボマー」もストリートファイトでは禁じ手ではないのだ



↓常に後方へ「ため」ておき、ダッシュ系の技を出せるようにしておくことが大切なのである







↑パンチかキックのどちらかのボタン3つを押しっぱなしにしておくことで「ため」る「ターンパンチ」は驚くほど強力だ

バルログ

あの仮面の貴公子を操れる日が来たのだ

女性の一番人気が、このバルログ。忍者を思わせる身軽さと、春麗を上回る素早さが身上である。基本技のバリエーションは想像以上に少ない。しかし、それでも女性のファンには関係のないことなのであろう。バイソンが哀れになってきてしまう。

必殺技は、まず「フライングバルセロナアタック」。これは下にため、上と同時にキックでジャンプ。その後、早めにパンチボタンを押すと出すことができる。このとき、相手に接近しており、かつレバーが左右のどちらかに入力されていると「イズナドロップ」という技になる。

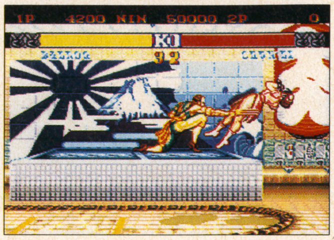
地面をごろごろ転がる「ローリングクリスタルフラッシュ」は、後方にため、前方と同時にパンチでＯＫ。

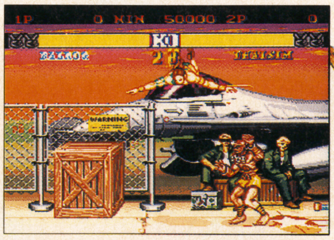
また、必殺技ではないが、レバーを相手とは反対の方向（右か左）に素早く２回入れると、バク転する。このバク転の最中は無敵だが、終わったあとのスキが大きいため、あまり使われることはないと思われる。

追加された技として「スターダストドロップ」があげられる。これは空中投げの一種で、空中にいる相手を追いかけようにしてジャンプし、投げてしまうのである。対コンピュータでは春麗などに決めやすい。

バルログを極めるには、まずそのスピードに慣れることから。ガンバレ。

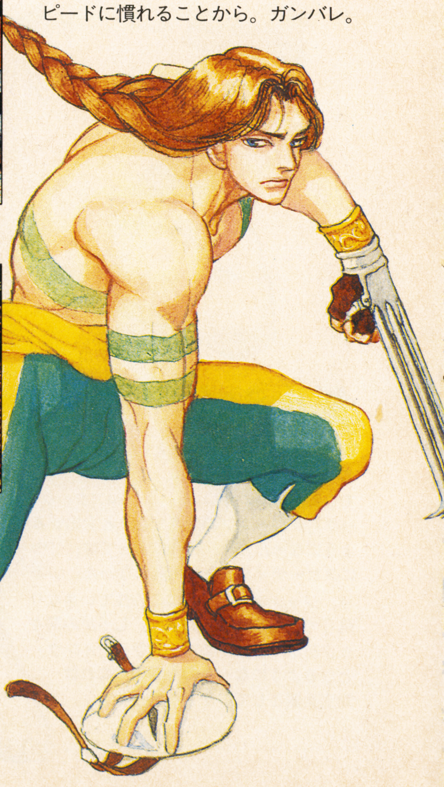
↓『ダッシュ』になり、この空中投げが追加された。自分よりも上空にいる相手を投げちゃえ





↑「ひょーっ!」という声とともに出す「フライングバルセロナアタック」。何だか楽しい技

↑これまた奇妙な技「ローリングクリスタルフラッシュ」。うーむ



四天王を自在に操れるようになったのだ！

四天王は、闘う対象として考えられたキャラクターなので、技のバリエーションは他のキャラと比べると少なく感じられる。それを補うためにいくつかの技が追加されているが、それでも少ない。四天王でプレイしようと考えている人は、まずそのことを頭に入れておくべきであろう。強いけれど、わりと不自由なんだよね。

サガット

リュウ&ケンの亜流？と思ったら大間違い

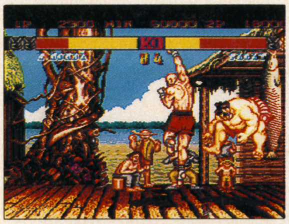
前作で倒すのに苦労した人も多いと思う。このサガットでプレイできたら、きっと強いだろうな。そう考えるのが普通だよね。で、使ってみたら、やっぱり強かった。

レバーを下→右下→右＋パンチボタンで「タイガーショット」、パンチの代わりにキックで「グランドタイガーショット」を出すことができる（相手が自分の左にいるときはレバーの左右を反対に入力）。

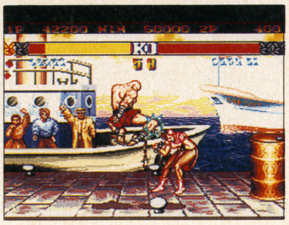
「タイガーアッパーカット」は「昇龍拳」と同じで、レバーを右→下→右下＋パンチという操作をする。

追加されたのは「タイガークラッシュ」と「タイガーキャリー」。前者はレバーを下→右→右上＋キック。後者は、相手の近くでレバーを右（左）に入れながら中（強）パンチ。

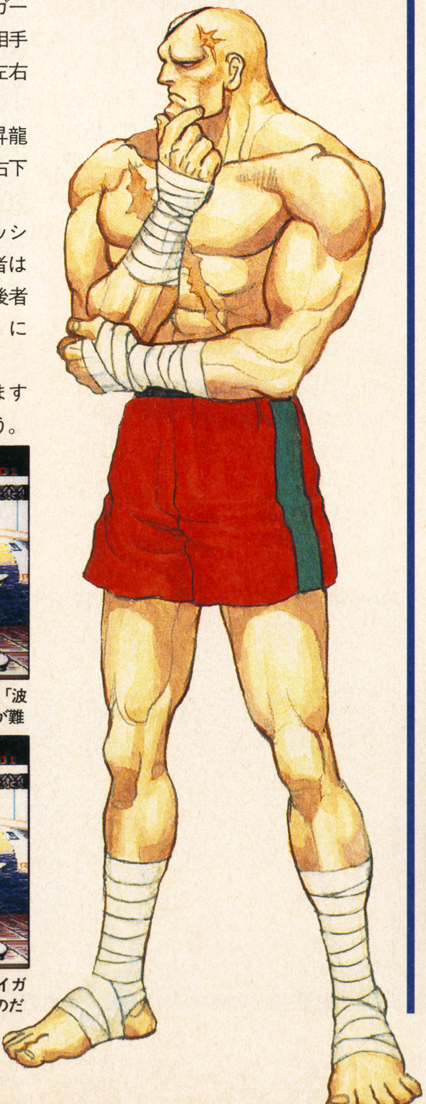
キック系の技も追加され、ますます強くなったサガット。キミも使おう。

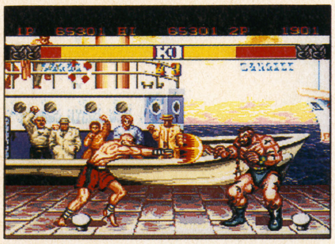


↑「タイガーアッパーカット」は「昇龍拳」と同じコマンドだ

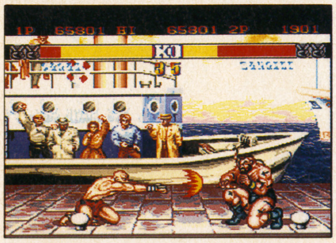


↑新しく追加されたのが、この「タイガークラッシュ」なのだ





↑「タイガーショット」は、リュウやケンの「波動拳」と同じコマンド。硬直時間が長いのが難



↑「グランドタイガーショット」は、「タイガーショット」のパンチをキックに変えたものだ

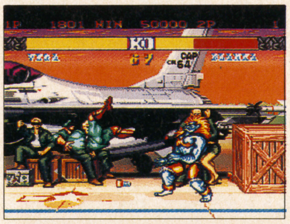
ベガ

この凄まじい強さは帝王の名に恥じない！

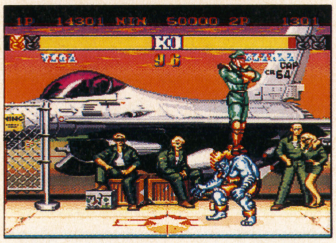
ベガは、必殺技が多い。まず「ヘッドプレス」。レバーを下にため、上と同時にキック。「サイコクラッシャーアタック」は、後方にため、前方と同時にパンチ。押したパンチの威力によって、距離とスピードが変化する。「ダブルニープレス」は、後方にため、前方と同時にキックで出せる。

この「サイコクラッシャーアタック」や「ダブルニープレス」はガードされてしまっても、相手の体力を少しだけ削りとることができる。それほどの威力があるわけだ。ための時間を把握し、自在に出せるようになりたい。

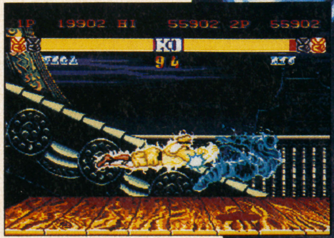
また「ヘッドプレス」のあとにパンチボタンを押すと、「サマーソルトスカルダイバー」という攻撃に移行できることも覚えておきたい。とにかく、ベガは強いキャラなのだ。



↑意表を突くことのできる「ダブルニープレス」。よく使う技



↑相手の頭を踏みつけることだって可能。波動拳などを避けつつ攻撃、という使い方が有効だ



↑使い方次第で凶悪な技となる「サイコクラッシャー」

キミよ、ゲームセンターで鬼となれ！

アーケード版 ストリートファイターII'(ダッシュ)・ターボ大研究

複雑化し、スピードがアップした『ストIIダッシュ・ターボ』。慣れるまではそれなりのコインを投入しなければならないのがゲームセンターの掟だから、やりこむことも難しい。そこで、このページ。必殺技の効果的な使い方をまとめてみた。参考にしておくれ。

バランス変更ゆえに攻め方にも変化が…

『ストIIダッシュ』から『ストIIダッシュ・ターボ』への変更点は、じつに多い。必殺技に関係したことばかりが目についてしまうが、よく見てみれば、細かい部分もかなり変わっている。それをすべてあげようとしたら、それこそ1冊の本が書けてしまうぐらいの分量なのである。

技の出るスピード、間合い、威力、出したあとのスキなどなど。

だが、だからといってプレイする際に気負う必要は、それほどない。というのもまったく別のゲームになってしまったわけではないのだから。

『ストIIダッシュ・ターボ』のカギを握っているは、やはり「必殺技」だ。『ダッシュ』を派手にし、まだ不満のあったバランスの難を、必殺技の追加で解決しようとした。

その結果、ある人からは受け入れられ、またある人から拒絶された。

それは無理もないことだった。対戦プレイがメインのこのゲームは非常にテクニカルで、プレイヤーの腕前によって、バランスというものの感覚が大きく変わってくるのである。どの程度の腕の人間に合わせた調節をすべきなのか、メーカー側もかなり悩んだであろう。加えて、12人ものキャラクターが存在するため、あちらを立てればこちらが立たず、という状況も想像ができる。『ターボ』が、これほどまでにアクの強いゲームになってしまったのは、ある意味では仕方のないことだったのかもしれない。

話を戻そう。

必殺技によってバランスを変えたゲームならば、それが勝つためのカギを握っているのは明白。それを解説する。

たとえば、リュウやケンは、ジャンプ中にも「竜巻旋風脚」を出すことができるようになった。これだけでも、闘いの局面が大きく変化する。空中戦での対処方法も変わってくるし、うまく使えばジャンプの滞空時間だって延ばすことも可能だ。

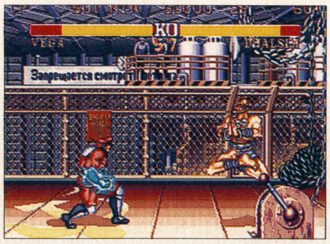
『ストII』シリーズは、基本技だけで闘うゲームではない。必殺技を含めた連続攻撃で、いかに反撃を受けずに相手を倒せるかを競うのだ。そうなると、現在の状況をどうやって自分のほうに傾けるかが重要になる。

『ターボ』で勝利するコツは、それを必殺技で行うことになる。スピードと動きで相手をかく乱し、一気にカタをつけるわけである。

これらの情報が役に立つかどうかは、キミの応用しだい。どうやったら相手を困らせることができるかを研究しよう。むう、考えてみれば『ターボ』って、わりとイヤなゲームだな。

※今回はページの都合により、リュウ、ケン、ガイルの3人のキャラクターのみの解説となっています。

↓『ターボ』になっても『ダッシュ』同様、必殺技は出やすいまま。これはなかなかうれしい



↑『ターボ』になったことで、ダルシムの「テレポート」などいくつかの技が追加されたのだ

↑バイソンも本田も必殺技が増えた。これによって闘い方がかなり変わったのである

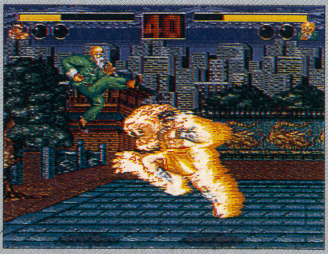
『餓狼伝説』がパワーアップしてメガドライブに移植された！

ゲームセンターに登場するや、『ストリートファイターII』につぐヒットとなった『餓狼伝説』。スーパーファミコンに移植され、話題になったのは記憶に新しいところ。これに羨望の眼差しを向けていた他機種のユーザーも多いのではないかな？ そんな人たちに朗報。なんと、メガドライブでも、この作品が楽しめるようになったのだ。しかも、単なる移植ではないからビックリ。

変更が加えられた点は、まず1人プレイでの敵キャラが2人少なくなったこと。これはパワーダウンと言ってもいいかもしれないが、その他は確実にパワーアップしているので安心してほしい。

たとえば、対戦プレイで、これまでは使えなかったライデンやリチャード・マイヤーなどの敵キャラが使えるようになった点。さらに、SFC版よりも相手の技の数が増えていたりもする。また主人公キャラの残りふたりがゲーム中に乱入してくるイベント（？）なども用意されているのが楽しい。ファンなら必ずチェックしておきたい一作だね。

↑闘う対象でしかなかったライデンなどを自在に扱えるようになった点は、ファンには魅力的



↑メガドライブ版の『餓狼伝説』は、多くの面でパワーアップされている。要チェックの一作

リュウ　大きな変化はないが……

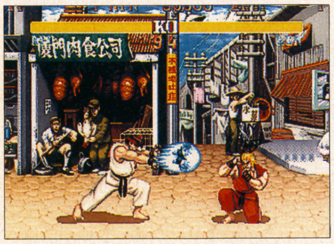
実際のところ、『ターボ』になってもリュウは、それほど大きくは変わっていない。追加された技は「空中竜巻旋風脚」だけ。しかし、ゲームのスピードが上がったことで、彼の強さは格段にアップしているのだ。

素早いからこそ強い波動拳で相手を押せ

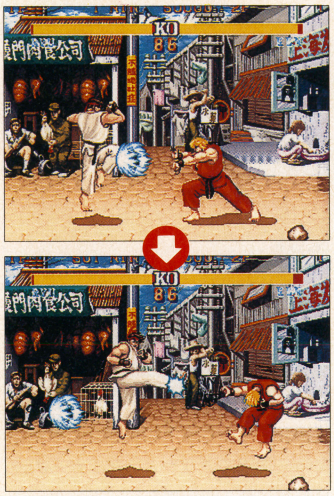
『ダッシュ』でのリュウの波動拳のモーションの小ささは強みであったが、ゲームのスピードがアップしたことで、それにさらに磨きがかかった。

目の前で波動拳を出すだけで、その速さに、相手はかなり困るはずだ。

また、スピードが上がったことで、相手は波動拳のモーションを盗んで飛びこむ、ということが難しくなった。昇龍拳を完璧にマスターしていれば、これまで以上に、ジャンプしてきた相手を撃ち落とす機会が増えるわけだ。フェイントを多用し、波動拳で相手を画面の端に追いつめてゆこう。



↑リュウの基本は、やはり「波動拳」。モーションが素早いので接近戦で効果的に使えるぞ



↑「竜巻旋風脚」は上昇および下降中が無敵だ。これをうまく利用すれば、こんなこともできる

「竜巻」の使い方が勝率を左右するのだ

『ターボ』になって追加されたのが、「空中竜巻旋風脚」だ。ジャンプ中ならば、着地寸前でない限り「竜巻」が出せるようになったわけである。

これによって、ダルシムやバルログなどに飛びこんだ場合、相手のジャンプ攻撃で反撃されることが少なくなった。また、後方ジャンプ中の「竜巻」は相手から遠ざかるようにして出せるので、間合いを広げたいときなどにも使用できたりする。

『ダッシュ』では、リュウの「竜巻」は上昇および下降中が完全に無敵だった。これは『ターボ』になっても変更されていない。このため下降中にレバーをガードの方向に入力していれば、着地後も通常攻撃をまったく受けることはない（投げや必殺技は別）。

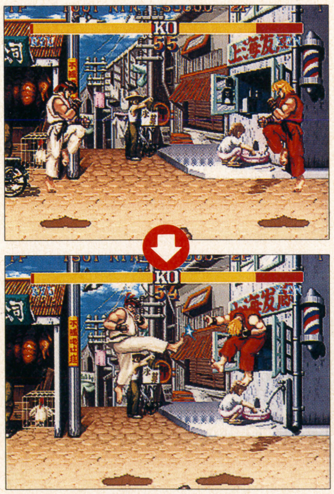
また、この無敵を利用して、相手の攻撃をかわしつつ「竜巻」で反撃する、という戦法も健在。ただし、ゲームのスピードが上がっているので、そのタイミングは、わりとシビアだ。

この「竜巻」も、いいことばかりではない。なんと「空中竜巻」では上昇および下降中の無敵が存在しないことが発覚したのである。つまり、無防備で落ちてこなければならないわけだ。これは厳しい。ゆえに、多用は禁物となるのはわかってもらえるはず。

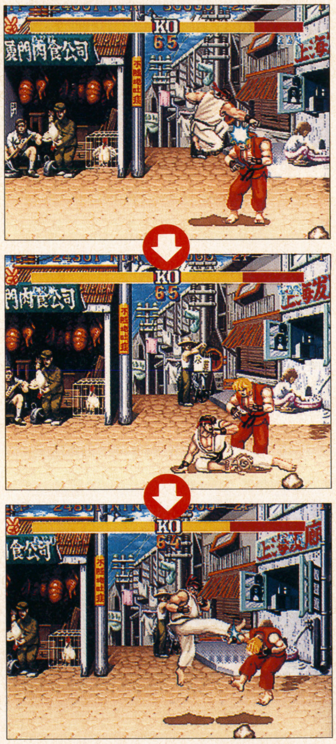
基本的には、こちらのジャンプ攻撃を迎撃しようとして相手も跳んできた、というときに出すぐらいにしておいたほうがいいであろう。

それ以外では、別の技を出したあとでも、いきなり「竜巻」に移行できる点を利用し、地上の相手に連続攻撃を仕掛ける戦法も考えられる。

強さにあぐらをかくのではなく、自分なりに戦法を考えてゆかなければならない。これがリュウの難しさでもあり、また楽しさでもある。味のあるキャラなので、ぜひ挑戦してほしい。



↑空中でも「竜巻旋風脚」を出すことができるようになった。ただし無敵時間はゼロなのだ



↑こんな3段技も可能。リュウの「竜巻」は当たれば必ず相手を転ばせることができるのだ

ジャレコが放つ、対戦型格闘アクション『DEAD DANCE』

強大な「格闘神」に挑む4人の格闘家、翔、ザジ、琴乃、ヴォルツの活躍を描いたアクションが、この『デッド・ダンス』だ。写真を見ればわかるように、現在主流となりつつある、1対1の対戦型アクションゲームとなっている。

操作も、そう。＋ボタンで前進や後退だけではなく、ジャンプや防御（しゃがみ防御も含む）が可能。

攻撃は、A、B、X、Yの4つのボタンで行う。これらはパンチ、キックのそれぞれ大と小に割り振られている。LやRボタンを使用しなかったのは、おそらく操作性を考慮してのことだろう。

ゲームは、通常のコンピュータとの対戦以外に、ストーリーが楽しめる「STORYモード（パスワードあり）」や、友だちとの対戦も用意されている。

キャラクターの反応が非常によく、操作性に優れているので、『ストII』などの秀作ゲームに慣れてしまった人でも、違和感なく溶けこむことができるはず。気軽に楽しめる格闘ゲームの存在も、やはり貴重なのである。

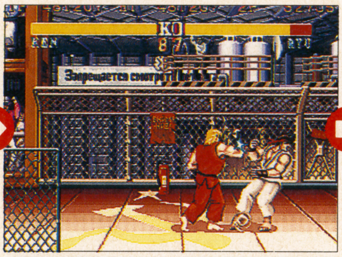
↑ストーリー・モードは物語を楽しみながら格闘するモード。パスワードも表示してくれるぞ

↑4人の主人公キャラには、それぞれ固有の必殺技が用意されている。必ずマスターしたいね

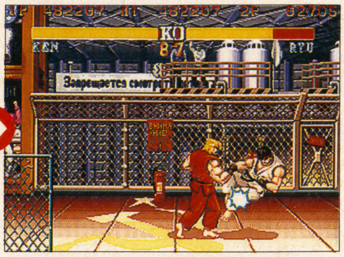
ケン　より派手に、激しく！

ゲームが速くなったことで、ケンの素早い「昇龍拳」あるいは「竜巻旋風脚」は、さらに恐ろしいものになった。スピードで相手をかく乱することが大切な『ターボ』は、彼のために用意された舞台なのか。

↑ケンの3段技を紹介しよう。まずは相手に強パンチで飛びこむ。パンチは遅めに出すのがコツだ



↑着地と同時に強パンチで「アッパー」。このタイミングは難しいので、何度も練習しようね



↑アッパーを打つ瞬間には、もう「昇龍拳」のコマンドを入力し終わっている感じ。これで完成だ

ドラゴンダンスさえ脅威となる『ターボ』

『ターボ』のスピードは、人間の反応速度を越えている部分がある。たとえば、ケンが弱の昇龍拳を連発する「ドラゴンダンス」を相手の目の前で行うだけで、それは立派な脅威となる。つまり、昇龍拳の落ちてきたところを攻撃しようとしても、その技が決まる前に、逆につぎの昇龍拳を食らってしまうことが非常に多いのである。

これは、リュウにはない魅力。スピードと派手さで相手を煙に巻くおもしろさは、一度味わうとやみつきになってしまう。リュウよりもケンのほうに人気が集まるのもわかる気がする。

竜巻と昇龍拳だけですべてを解決する男

『ターボ』になっての変更点は、リュウとまったく同じ。それなのに別のページで扱うのは、すでに彼らを同列で語ることができなくなったからである。

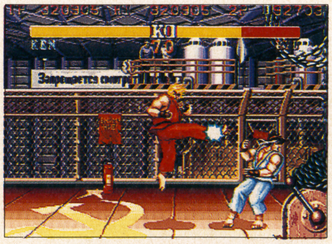
リュウと同じはずの「空中竜巻旋風脚」も、ふたりの差をさらに大きくしている。その原因は、やはりスピード。リュウの「竜巻」がゆっくりしているのに比べ、ケンのそれはじつに速い。移動スピードも速く、上昇や下降さえも速い。相手が、どう対処しようか考えている一瞬に、つぎの攻撃へと移行できる点がケンの強みだ。

ケンで「竜巻」を効果的に使うポイントは、どこに着地するかを、あらかじめ考えておくことにある。相手の目の前か、それともその背後か。それを瞬時に把握できないと、そこからの連続攻撃に移るのは難しい。ケンの「竜巻」の移動距離は、リュウに比べて短い。それを頭に入れて闘いに望むようにしたい。大切なのは、慣れだ。

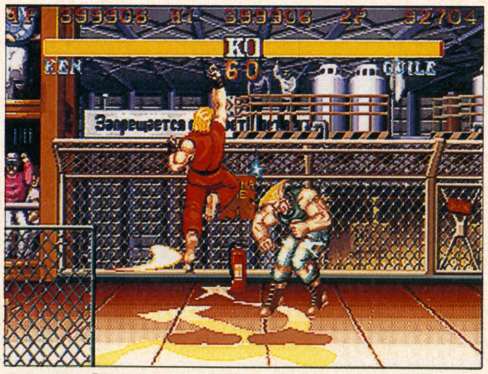
つぎに「昇龍拳」。これは『ダッシュ』から変わっていないと思ってもいいだろう。ゲームのスピードは速くなっても、コマンドの入力はシビアになったりはしていないので、これまでどおりで構わない。ただ、慣れるまではジャンプしてきた相手を引きつけて当てようなどと思わない方がいい。もしも入力が遅れてしまったりすると、当然、反撃されることになるわけだからね。とりあえずは、美しさよりも確実さを考えるようにしたい。

最後は、リュウとケンの、さらなる違い。気づいている人も多いと思うが、ケンはリュウよりも移動速度が速いのである。これは『ダッシュ』でもそうだったが、『ターボ』になり、一瞬が命取りになることが増えたため、より一層、大きな違いとなったのだ。それゆえに他のキャラを相手にしたときに、リュウよりも強さを発揮することが多くなった。リュウだけではなく、ケンもマスターしておくと良さそうだ。

↑ケンといえば、やはり「昇龍拳」。これを完璧にマスターしなければケン使いになれないぞ



↑ケンの「竜巻」はリュウとは違い、相手を転ばすことはできない。が、もの凄く速いのだ



↑ケンの強「昇龍拳」が横に大きくスライドすることをうまく利用すれば、ソニックブームを追いかけてきたガイルだって、このとおり！

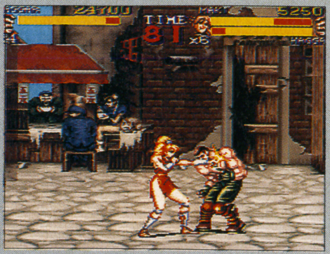
名作『ファイナルファイト』の続編がSFCで登場するぞ！

スーパーファミコンに『ファイナルファイト』が移植されたことで、家庭レベルにまで格闘アクションが浸透していった。それほどSFC版『ファイナルファイト』の出来は素晴らしかった。しかし、アーケードに比べれば機能の面で落ちてしまうSFCだから、当然削られた部分なども存在した。たとえば、2人同時プレイができない点、あるいは容量の関係から人気の高かったガイが削除されてしまったりなど。後者は、のちにコーディの代わりにガイが登場する『ファイナルファイト・ガイ』が発売され、ファンの要望は満たされることになった。

さて、その続編である。今回は移植ではなくSFCオリジナル。それゆえに削られた部分が存在するわけもない。しかも、3人の中からキャラを選べるし、さらには2人同時プレイまで可能！

ゲームの内容自体に大きな変化はないが、登場するキャラは一新されているし、イベント（？）も楽しめるものばかり。『ストII』は難しすぎて…という人は、まずこのゲームをどうぞ。

↑今回は3人の中から自分の操作するキャラを選ぶことができる。待望（笑）の女性も登場！



↑やはり2人同時プレイは楽しい。見方同士でも闘ったりできるので、ケンカには注意しよう

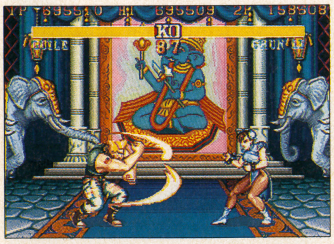
ガイル 強いから弱くなった!?

『ストII』において、すでに完成されていた、と言われるガイル。それゆえに大きな変更は加えられず、また強すぎることから、少しずつ弱体化が進められてきた。『ターボ』における彼の地位はどうなったのか!?

ソニックブーム後にスキができてしまう

じっくり見ないと『ターボ』におけるガイルの変更点は見逃されてしまうだろう。それほど些細な部分でしか、ガイルは変えられていない。しかし、その些細なことが命取りになってしまうことだってあるのだ。

まず目立つのが「ソニックブーム」のあとに生じるスキ。ほんの一瞬ではあるが、確かにソニックを撃った直後に「硬直時間」ができてしまった。これが、じつは痛い。モーションを盗まれてしまうと、反撃が遅れるどころか、相手の攻撃さえ受けてしまう始末。特にリュウ&ケンの「竜巻」は怖い。



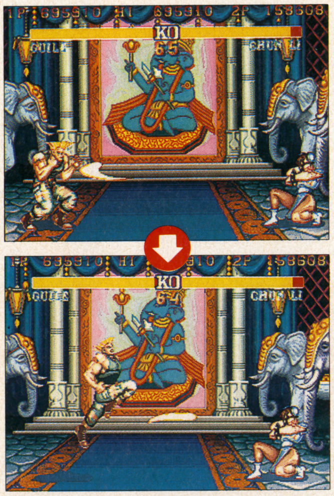
↑ガイルは『ターボ』になって、やや弱体化したようだ。「ソニックブーム」のスキも大きい

「サマーソルト」はどう変わったのか?

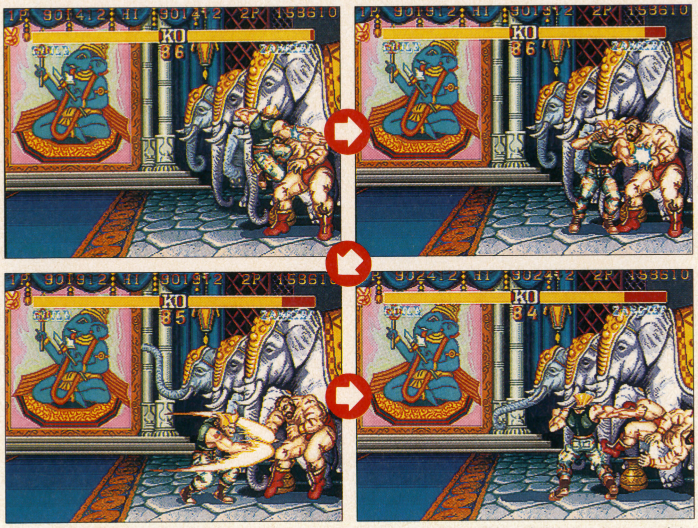
弱体化の進むガイルは「サマーソルトキック」さえも弱くなった。威力は落ちていないものの、出した直後のスキが大きくなってしまい、空振りでもしようものなら、ひどい目に遭わされてしまったりするほど。

それでも、やはり闘い方次第では、上位に食いこむことも十分可能。『ダッシュ』で追加された「ニーバズーカ」をうまく使えば、前進しながら「ソニックブーム」をためることもできる。

結局、『ターボ』のガイルは、より緻密なプレイを要求されるキャラになった、ということ。プレイヤー次第では天下を取ることも可能であろう。



↑「ニーバズーカ」は、前進しながらも「ソニックブーム」のタメが作れる優れた技なのだ



↑ガイルの4段技。すべて強パンチで行うためにダメージは大きい。最後の裏拳は入らないこと多し

『ターボ』が移植される可能性はあるか!?

——と、簡単ではあったが『ターボ』のプレイに役立ちそうな情報を集めてみた。限られた誌面ゆえに多くは書けなかったが、参考になればうれしい。

さて。メガドライブやPCエンジンに『ストIIダッシュ』が移植されることになり、話題を呼んでいる。

確かに『ダッシュ』は今なお多くのプレイヤーたちに支持されている。しかし、現在、ゲームセンターでの主流は『ストIIダッシュ・ターボ』である。

この『ターボ』を好ましく思わない人も少なくない。しかし、これを支持し、楽しんでいる人も、またいるのだ。

また、『ターボ』もゲームセンターでプレイするから厳しいのであって、もしも自分の好きなだけ遊べたら、その印象が変わってくる可能性もある。

果して『ターボ』は、コンシューマに移植されるのであろうか?

これについては、まだカプコンから何の発表もない。が、業界関係者からの情報や噂を総合すると、その可能性は、かなり高いと考えられる。

機種は、恐らくスーパーファミコンが一番有力であろう、との説が有力。

ここで問題視されるのは、やはり「スピード」。果たして、アーケードのあのスピードをSFCで再現することは可能なのか? 結論から言えば、十分に可能であろう。前作よりも効率のよいプログラムを組むことはできるだろうし、技術面での進歩だって考えられる(たとえば特殊なチップを積むなど)。

自分の家でじっくりとプレイすれば、『ターボ』の印象も変わるかも!?

SFCユーザーは期待していてもいいような気がするぞ。

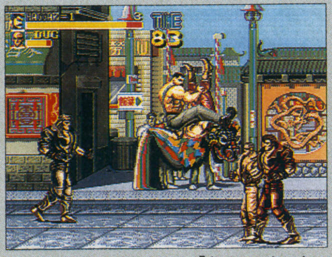
『ファイナルファイトCD』でコーディとガイの共闘が実現!

メガCDでも『ファイナルファイト』を楽しめるようになった。それが『ファイナルファイトCD』である。これは、SFC版で不満とされた点——つまり、2人同時プレイやガイの存在などをクリアし、完璧版を目指したわけなのだ。

だから、この作品では2人同時プレイが可能だし、ガイとコーディが一緒になって闘う、ということもできる。これこそ、ファンが待ち望んでいたものなのだ。やったぜ、てな気分である。

完全な移植を目指したわけだから、当然、目新しい部分はない。と思っていたら、じつはメガCD版ならではの楽しみが用意されていた。それは「タイムアタックモード」。限られた時間の中で、どちらがより多くの敵を倒せるかを競うモードである。友だちとプレイすれば、燃えること請け合いだね。

発売日が少し延びてしまったけれど、それは完成度を高めるためのものらしい。より完璧な移植となってぼくたちの前に登場してくれることを祈って、待っていよう。いやー、楽しみ。



↑これが新しく追加された「タイムアタックモード」。どちらが多くの敵を倒せるかを競おう

↑メガCD版ならば、このようにガイとコーディが一緒に闘うことだってできるのだ。うきき

Monthly Cover Girl 葉月レイナ

あれっ？　と思ったアナタ。そう、『ベアナックル２』のＣＦで「ブレイズ」役だったのが彼女。力強い役柄だったけど、素顔はやさしい女の子。よかったね。

■プロフィール
●本名：戸井　麗依生　●生年月日：昭和50年11月26日生まれ
●出身地：神戸　●趣味：音楽鑑賞・油絵・テニス
●ボディ：165cm　B85　W60　H85
●主な出演作品：セガ　資生堂　キャノン　等

――ＣＦのお仕事はどうでした？

レイナ　とっても楽しかったですよ！　手から炎を出すシーンの撮影以外は(笑)。硫酸か何かを使っての撮影だったから、本当に燃えちゃいそうでした。でも、その甲斐あってゲーム貰いました。もちろん『ベアナックル２』。

――ところで、レイナちゃんの本業はファッションモデルだよね。

レイナ　ええ。もう４年くらいになります。でも、モデルのお仕事だけじゃなく、女優のお仕事もしていこうと思っているんです。

――そういえば、『忍』という映画に出演するって聞いたけど？

レイナ　そうなんです。この映画アメリカで上映されるんですよ。くノ一の鬼姫役で頑張ってますのでみなさんも見てくださいね。

★葉月レイナちゃんのサイン入り『ベアナックル２』(メガドライブ専用)のソフトを、たった１名の読者にプレゼント。なんでも、これが初めてのサインだそうだから貴重かも。希望者は、〒102 東京都千代田区麹町５―５―５　宝島社　ヒッポンスーパー編集部「レイナちゃんはブレイズ」係までハガキで応募のこと。♥ファンレターの宛先は、〒150 東京都渋谷区神宮前３―９―５　㈱ウイント「葉月レイナ」係

撮影山田崇博　ヘアメイク千吉良恵子　スタイリスト屋良艶美
衣装協力：ビスチェ風ワンピース(赤)　FREAKS渋谷区神宮前1-19-11☎3423-4733

TV GAME MAGAZINE
●ヒッポン スーパー
HIPPON SUPER!

全レベル全ステージ完全制覇への道! 完全永久保存版!

スターフォックス …… 65

超難度レベル3完全解析+初・中級者の為のレベル1・2攻略講座+隠れステージ&キャラ大公開!

PLAY THIS GAME! このゲームで遊べ!

桜舞う、春の良き日に啓示あり。 「7本のソフトを攻略せよ」と。(よしだ兼行)

ノイギーア～海と風の鼓動～ …… 114
キャプテン翼4～プロのライバルたち～ …… 116
ダックテイルズ2 …… 118
PC原人3 …… 120
デザートストライク～湾岸作戦～ …… 122
スーパー蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～ …… 124
エルナード …… 126

一気に7本のソフトの攻略特集!『デザートストライク』はSFC版とMD版を兼ねての解析なのだ。

噂は本当だった! あの熱さが甦る! 移植記念大特集!!

格闘連合スペシャル
ストリートファイターII'&TURBO …… 4

PC版とアーケード版を比較研究+『ストII'TURBO』徹底研究! MD版も一挙公開!!

連載予定!? Vertual・VOW …… 141
TV GAME HIT CHART …… 18
NEWS FILE …… 22
TV GAME BROAD WAY …… 25
スーパーテク道場『伝説のオウガバトル』 …… 106

SFC パワーモンガー …… 42
SFC Pop'nツインビー …… 43
SFC メタルマックス2 …… 44
PC ダンジョンエクスプローラーII …… 45
GB モンスターメーカー2 …… 46
NEO 餓狼伝説2 …… 47

ユーザーズアイ …… 48
FREE TALK remix …… 54
HIP・ON!(緊急最終回) …… 37
中古ソフト情報局 …… 89
NEW SOFT STREET …… 145

●バラエティ
バグボーイクラブスーパー …… 93
ジパング通信 …… 129
ドラクエマスターズクラブ …… 130
クラブ邪教の館 …… 132
ウィザードリィ友の会 …… 133
ファイナルファンタジー竜騎士団(ナイツ) …… 134

●コラムランド
兄貴新聞 …… 56
海外ゲーム雑誌の正しい読み方 …… 57
神話世界の旅人たち …… 58
テクノの部屋/ホラーは踊る …… 59
風雲!SLG城 …… 60

●コミック・小説
小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」 …… 49
小説・異貌伝 …… 99
コミック・クインティ …… 138

次号HIPPON SUPER!の予告 …… 136
プレゼントのお知らせ …… 137
新作ソフトスケジュール …… 149

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン

アクションパチ夫/R-TYPEIII/エアーマネジメントII/エルナード/キャプテン翼4/The麻雀・闘牌伝/スーパー蒼き狼と白き牝鹿/スーパースラップショット/スーパーハイインパクト/スーパーバトルタンク/スーパーパワーリーグ/スーパーボンバーマン/スターフォックス/大閤立志伝/デザートストライク/デュアルオーブ/伝設のオウガバトル/ノイギーア/バズー!魔法世界/パワーモンガー/ファーストサムライ/ブレス・オブ・ファイア/Pop'nツインビー/MOTHER2/MADARA2/メガロマニア/メタルマックス2/龍騎士団ダンザルブ/ワールドサッカー

●ファミコン

ウルトラマン倶楽部スポ根ファイト!!/SDガンダムGUMDAM WARS/くにおくんの熱血サッカーリーグ/ゴリラーマン/ジェットソン/ダックテイルズ2

●PCエンジン

英雄三國志/オルゴール/CAL III/シャーロックホームズの探偵講座II/ストリートファイターII'/ダンジョンエクスプローラーII/天使の詩III/トップをねらえ!/PC原人3/ムーンライトレディ

●メガドライブ

アネット再び/ウルトラマン/餓狼伝説/スイッチ/ストリートファイターII'/007・死闘/デザートストライク/デバステイター/PGAツアーゴルフII/メガロマニア/らんま½～白蘭愛歌～

●ゲームギア

ミッキーマウスの魔法のクリスタル

●ゲームボーイ

NBAオールスターチャレンジ2/クレヨンしんちゃん/ジミーコナーズのワールドテニスツアー/G1キング!/セルダの伝説/魔界村外伝/モンスターメーカー2

●NEO・GEO

餓狼伝説2

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

家庭用全機種ディスカウントまで前人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.4のアンケートハガキより

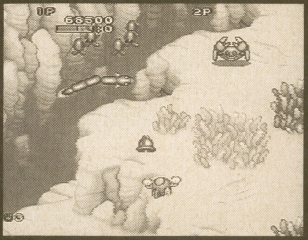
SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	聖剣伝説2	スクウェア	204
2	3	↑	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	エニックス	189
3	5	↑	伝説のオウガバトル	クエスト	159
4	−	↑	餓狼伝説2	タカラ	114
5	4	↓	メタルマックス2	データイースト	99
6	1	↓	スターフォックス	任天堂	90
7	7	=	MOTHER 2	任天堂	87
8	8	=	ドラゴンボールZ・超武闘伝	バンダイ	78
9	9	=	スーパーファミスタ2	ナムコ	75
10	−	↑	POP'nツインビー	コナミ	48

各ジャンルとも好調

RPGあり、シューティングあり、SLG、アクション、スポーツと、見事に各ジャンルがランクインしています。なかにはふたつのジャンルにまたがるものもあったりします。気になるのが、既発売のタイトルが何本かあること。集計時期の関係もありますが、発売からかなり時間のたったソフトもあります。この原因が本数不足なのか、ユーザーの買い控えなのか微妙なところです。内容的にはランキング内のどの作品も良い作りになっているので、デキの心配は無用。もしかしたら、欲しいソフトが多すぎて財布がいうことをきかないのかも。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑投げ、ベルの取り合いなど同時プレイの楽しみがいっぱい。相手が邪魔になることも……。1作目からの基本システムを踏襲して、新たな世界を築き上げていきます

もはや定番といってもさしつかえない、コナミの『POP'nツインビー』。今回はスーパーファミコンオリジナルでの登場です。コナミ特有の華やかさで描かれた画面が目に楽しく、まさしくポップ。2P同時プレイだと、相手の機体を投げて攻撃できるなど、ハデな演出も忘れていません。難易度は少々高めですが、レベル調整も可能になっているので、どんな2人でも楽しむことができます。シリーズのファン以外にもおすすめできる1本です。

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.4のアンケートハガキより

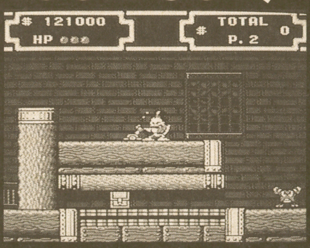
FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	3	↑	星のカービィ	任天堂	378
2	−	↑	マイティファイナルファイト	カプコン	186
3	1	↓	ジャストブリード	エニックス	174
4	5	↑	もえろツインビー	コナミ	120
5	8	↑	バブルボブル2	タイトー	114
6	6	=	ダークロード	データイースト	105
7	2	↓	悪魔城ドラキュラ	コナミ	78
8	−	↑	カジノダービー	ヨネザワ パーティルーム21	69
9	4	↓	ロックマン5	カプコン	66
10	7	↓	ヨッシーのクッキー	任天堂	39

カービィ首位へ！

長らく首位の座をほしいままにしてきた『ジャストブリード』が、3位に転落。代わって任天堂の最新作『星のカービィ』が、トップとなりました。この号が発売されている時期には、すでに店頭に並んでいるはずです。単なるGB版からの移植ではなく、オリジナル要素を盛り込んでの再登場。任天堂ブランドへのユーザーの信頼といったものが、人気につながったのでしょう。2位には、カプコンの『マイティファイナルファイト』が。業務用、SFCで人気の高い格闘ゲームをSD化しての移植。しばらくは、ランキング外へ行くことはないでしょう。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑主人公のアクションが、しっかりと活かされている作品。ステッキひとつから、様々なアクションができるのだ。アクションゲームが好きな人は、忘れずにチェック！ 損はしないはずだ

『わんぱくダック夢冒険』の続編として登場する『ダックテイルズ2』。キャラクターのアクションにしっかりとした意味が持たされている、近年まれにみる良作ソフトです。引っ張る、ぶら下がる、跳ねる――主人公の持っているステッキひとつで、数々のアクションが生み出されます。まさに、システムで遊ばせるゲーム。このアクションだけで当分、楽しむことができるでしょう。やってみなくてはわからない、それが『ダックテイルズ2』です。

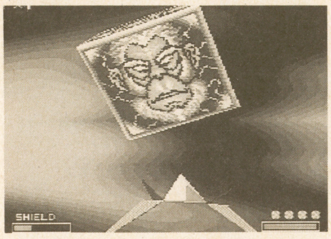
●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE 〜読者の声〜

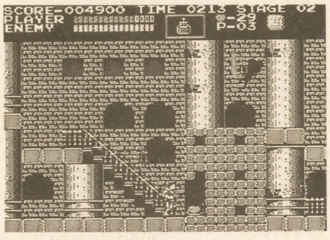
●『スターフォックス』はつまらない。楽しい、凄いと思ったのは最初の10分程度。任天堂のソフトだというだけで雑誌等はほめまくる。自分自身、任天堂は嫌いではないが、「任天堂＝良いソフト」と騒ぎ立てることがくだらないと思う。
（高知県・塩崎敦司）

●『スターフォックス』はほんの少し遊んでみて良さのわかる作品じゃないと思います。難しいのは事実だけど、操作方法を身につけ、ゲームに慣れていけばいくほどプレイするほどに面白さが増していく、そんなタイプのゲームだと思いました。
（千葉県・菅原ゆり）

●ファミコン版『悪魔城ドラキュラ』は面白い。実はドラキュラシリーズは初めてプレイしたのだがこんなに良いとは思わなかった。まだファミコンには自分の知らない素晴らしい作品があったことに感動した。
（東京都・石井良平）



↑市場の厳しいシューティングでありながらも『スターフォックス』はヒットを記録。「任天堂ブランド」のせいもあるが、質が高いことに間違いはない。プレイごとに深みは増していく



↓全体的に元気のないファミコン市場ではあるがそこそこのヒットを記録しているコナミの「ディスク➡カセット復刻シリーズ」。各メーカーもこの企画をピックアップしてみて欲しい

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL. 4のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

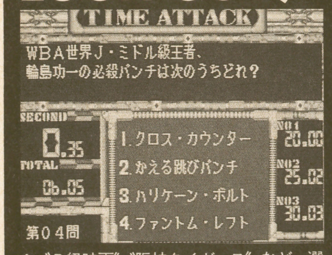
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	モンスターメーカー	NECアベニュー	231
2	2	=	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	177
3	3	=	イースIV	ハドソン	144
4	4	=	卒業・グラデュエーション	NECアベニュー	132
5	−	↑	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	69
6	−	↑	ダンジョンエクスプローラーII	ハドソン	61
7	−	↑	CAL II	NECアベニュー	60
8	7	↓	スナッチャー	コナミ	57
9	8	↓	PC原人3	ハドソン	51
10	−	↑	カルトQ	ハドソン	46

不動のラインナップ

1位から4位までは先月の順位とまったく変わりがありません。人気タイトルの発売がかなり先になっている上、目玉となるべきソフトが少なかったここ数カ月の動きを象徴しているチャートと言えるでしょう。

『天外魔境〜』『卒業〜』など注目のタイトルは多いのですが、ソフトハウスのラインナップがハドソンとNECアベニューに固まっているのが気掛かりです。来月には幾つかの有望タイトルがチャートインしそうな気配。期待したいところです。

LOOK OUT！



↑"B級映画""阪神タイガース"など、選択できる問題のジャンルも既にカルト。初級カルトから上級カルトまで多くの問題が収録されており、マニアには注目のQゲーム（？）

—今号の注目ソフト—

クイズゲームブームのトリをつとめるかのように登場してきたハドソンの『カルトQ』。人気ＴＶ番組のゲーム化ですが、問題は番組で使われていたものがそのまま収録されています。問題以外のイベントや形式で差別化を図っていたクイズゲームが多かった中で、この『カルトQ』は〝狭く深く〟という問題の出題傾向がそのまま強い個性となっています。

今までのクイズゲームに飽きたらなくなったファンには注目の一本です。

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL. 4のアンケートハガキより

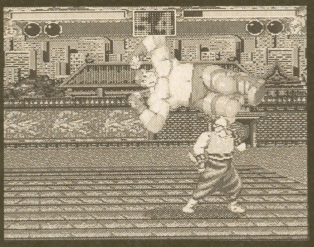
MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	3	↑	3×3 EYES	セガ	159
2	4	↑	ファイナルファイトCD	セガ	151
3	2	↓	ぷよぷよ	セガ	147
4	−	↑	餓狼伝説	セガ	90
5	5	=	シルフィード	ゲームアーツ	87
6	1	↓	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	78
7	−	↑	スプラッターハウスpart 3	ナムコ	60
8	7	↓	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	51
9	6	↓	ランドストーカー	セガ	48
10	−	↑	真・女神転生	シムス	42

活気の予兆が…？

年末商戦いらい、久し振りに元気のあるタイトルが飛び出してきました。電撃的に発表された『餓狼伝説』はまさに「飛び出した」という感じで一気に上位へ躍り出ました。『スプラッターハウス3』も、タイトルのインパクトこそ欠ける感があるものの、手固い出来は本誌でも保証ずみ。ＳＦＣの大作ＲＰＧ『真・女神転生』のメガＣＤ移植も注目の的。基本的にはＳＦＣ版の雰囲気を崩さない完全移植ですが、ビジュアルシーンの追加やオリジナル悪魔の追加などのアレンジが楽しみ。『ストIIダッシュ』も発表され、MD周辺の話題がふくらんできそうな気配です。

LOOK OUT！



↑オリジナルのＮＥＯ・ＧＥＯ版では主人公級の３人のキャラクターしか使えなかったが、ＳＦＣ版・ＭＤ版のＶＳモードでは総勢８人のキャラを自由に選んで遊べます

—今号の注目ソフト—

こつぜんと上位に現れた『餓狼伝説』。ＮＥＯ・ＧＥＯから移植の対戦格闘アクションですが、特筆すべきはそのクオリティ。詳しくは今号のブロードウェイのページを見てもらえれば分かると思いますが、とにかくオリジナル版の特色でもあった「必殺技の応酬」による爽快感は完璧に再現されていると言ってもいいでしょう。

必殺技は『ストII』シリーズに比べ簡単に出せますから、格闘ゲームの初心者にもおすすめできます。

READER'S VOICE 〜読者の声〜

●『伝説のオウガバトル』のCMはとてもイカス。でも「伝説の」と付けないほうがタイトルとしてはカッコいいと思うのだがなあ。　（兵庫県・黒井泰幸）

●『ポップンツインビー』に超期待している。PC版『出たな!』同様に2人同時プレイができるので恋人同士にはぴったりのソフトでしょうね。もっとも僕は一人身なので1クレジットクリアを目指します。　（東京都・巷岡俊史）

↑来月には売れ筋人気をレポートできる『伝説のオウガバトル』。ヒットの予感が

SHOP'S VOICE 〜お店の声〜

●『スターフォックス』は中高生から一般社会人まで幅広く支持を受けてヒットしている。ただ小学生以下にはピンとこないようではある。

●PCエンジンソフトは、新作が奮わないせいかソフトそのものよりもスーパーシステムカードのほうが売れ行きが高いことがある。

●GBの『ONI』シリーズは良い数字を残すソフトだと思う。

↑大ヒットまではいかないまでも確実に売れて3作目まで発売された『ONI』シリーズ

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER! VOL.4のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

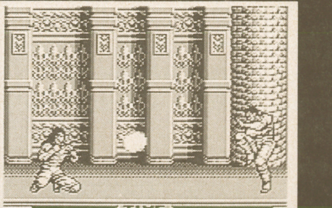
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	モンスターメーカー2	ソフエル	372
2	1	↓	ウィザードリィ外伝II	アスキー	171
3	3	=	女神転生外伝	アトラス	135
4	9	↑	ミロンの迷宮組曲	ハドソン	120
5	ー	↑	アウトバースト	コナミ	87
6	ー	↑	カルトマスター	バンダイ	87
7	6	↓	X(エックス)	任天堂	84
8	5	↓	天地を喰らう	カプコン	66
9	8	↓	ダンジョンランド	エニックス	48
10	7	↓	ヨッシーのクッキー	任天堂	39

ソフエル会心の一撃

今まで首位を守り続けてきた『ウィズ外伝II』が、とうとうランクダウン。その長きに渡る首位の座を奪回したのは、ソフエルの人気シリーズ『モンスターメーカー2』です。久々の首位の入れ替わりだけに、次号も気になるところでしょう。

さて、3位以下のラインナップですが、前回9位から一気に4位に浮上した『ミロンの迷宮組曲』、初登場5位の『アウトバースト』、同じく初登場で6位の『カルトマスター』と3作品の会進撃が見受けられます。相変わらずRPGソフトが上位を占めているGBランク。他のジャンルソフトの伸びに期待しましょう。

LOOK OUT!



↑登場する7人のキャラクターによって、もちろん必殺技や動きのデータが違います。モードは対戦、ストーリー、1プレーと3種類用意。硬派な作りの格闘アクションです

ー今号の注目ソフトー

先月号のBROAD-WAYで紹介した、コナミの格闘アクション『アウトバースト』。いまではすっかり定着し、人気を保持し続けている『ストII』タイプのバトルゲームです。もう出尽くした感のある格闘ゲームにあって、どうしても既成の作品と似てしまう点はあります。が、動きや操作性、技など随所に亜流ではない、コナミの技術力が見受けられます。きっとGB画面のなかで大きくスムーズに動くキャラに、爽快感、充実感をもてるでしょう。

玩具店売れ筋ソフト

3月16日集計

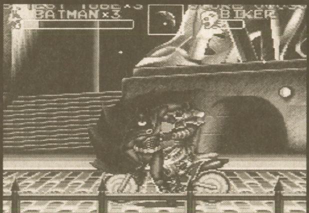
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	ー	↑	スターフォックス	SFC	任天堂	75
2	4	↑	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	62
3	1	↓	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	60
4	2	↓	ぷよぷよ	MD	セガ	38
5	ー	↑	JoJoの奇妙な冒険	SFC	コブラチーム	30
6	ー	↑	ドラえもん・のび太と妖精の国	SFC	エポック社	25
7	7	=	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	MD	セガ	23
8	ー	↑	F1 GRAND PRIX II	SFC	ビデオシステム	22
9	ー	↑	NBAプロバスケットボール	SFC	EAビクター	18
10	ー	↑	バットマンリターンズ	SFC	コナミ	17

『フォックス』1位に

前人気も上々だった『スターフォックス』が、発売直後の集計でトップに立ちました。発売の1・2カ月前くらいまでは「シューティングは数が出ない」という市場の傾向など心配な面もありましたが、CMの力もあってか数字的にはスマッシュヒットを記録しています。さて今月のランキングを見てみると気付くことがあります。スーパーファミコンが8本、メガドライブが2本、この2機種のソフトのみによってトップ10が占められています。ビッグタイトルが大量に発売されたわけでもなく、やはり他機種が奮わないことの証明でしょうか。

LOOK OUT!



↑キャラクターはやや大きめですが動きはなめらかです。ゲームタイプは「ファイナルファイト」なのですが、バットマンならではの動きがポイントです。ユニークなボスは必見

ー今号の注目ソフトー

コナミの『バットマンリターンズ』が10位にランクされています。原作の映画のイメージを大胆にフィーチャーしたオープニングデモは、見ているだけでため息が出てしまいそうな素晴らしいものです。ゲーム内容は横スクロールの格闘ですが、映画のような奇妙なキャラクターが多数現れて度肝を抜いてくれます。さて最近のコナミは大ヒットとまではいかないものの中堅クラスのヒットを多数生み出しています。今後にも期待したいところです。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

久々のAVG大作登場

数々の強力なライバルを押し退け、『サザンアイズ』が1位の座につきました。アニメーションのなめらかさと、ビデオに勝るとも劣らないグラフィックの質の高さは、賞賛に値します。

2位の『大航海時代II』は、中世ヨーロッパを舞台にした探索SLG。6人の主人公で遊べる自由度も手伝って、しばらくはランキングしそうです。

ベスト10のうち6本までがSLGで占められており、昨今のソフトの発売の傾向を感じさせます。

—今号の注目ソフト—

←知らずのうちに事件に巻き込まれる主人公。絵の美しさに見とれるな！

『サザンアイズ』は同タイトルの原作を元にした、オリジナルストーリーのAVGです。グラフィックの美しさは天下一品でしょう。オリジナルビデオがついているのもウリの一つです。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	3×3EYES	日本クリエイト	PC9800
2	—	大航海時代II	光栄	PC9800
3	—	ポピュラスIIエキスパート	イマジニア	PC9800
4	—	ロードス島戦記・福神漬III	ハミングバードソフト	PC9800
5	3	同級生	エルフ	PC9800
6	—	シムアント	イマジニア	PC9800他
7	—	ロボクラッシュ2	システムソフト	PC9800
8	1	WINNING POST	光栄	PC9800
9	6	トキオ	アートディンク	PC9800他
10	—	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	FM TOWNS

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

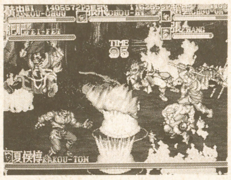
やはりクイズ人気高し

今月のテーブルゲームのトップは先月と変わらずカプコンの『ストリートファイターII'ターボ』です。家庭用に『ストII'』が移植決定されたことで、今後のランクに変動はあるでしょうか？

2位にランクされているのは、コナミの『クイズ学問ノススメ』。初登場で2位にランクされていることから、クイズゲームというジャンルの人気の幅広さが分かります。

アップライトマシンで2位にランクしている『ワイルドパイロット』は、2人同時プレイ可能の3Dシューティングゲーム。大画面で迫力があります。

—今号の注目ソフト—



←比較的、カプコンの得意なスタイルのアクションといえます

5位にランキングされている『天地を喰らうII』は、4年前に発売された同社の『天地を喰らう』の続編です。

前作では馬上からの攻撃のみでしたが、『II』では馬を降りて戦うこともでき、格闘ゲーム的な要素が大きくなりました。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ストリートファイターII'ターボ	カプコン	速度アップと必殺技にマイナーチェンジ
2	—	クイズ学問ノススメ	コナミ	味のあるキャラが出る学園風クイズ
3	2	餓狼伝説2	SNK	ネオジオ100メガシリーズの格闘第2作
4	3	ぷよぷよ	セガ	落ち物パズル。家庭用からの逆移植作品
5	—	天地を喰らうII	カプコン	クォータービューの格闘型アクション

アップライト

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	2人同時プレイの刑事ものガンシュート
2	—	ワイルドパイロット	ジャレコ	2人用大型筐体が目を引く3DのSTG
3	2	バーチャレーシング	セガ	ポリゴンをフル使用の画期的カーレース
4	3	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	スズカを舞台としたバイクレースゲーム
5	4	天地を喰らうII	カプコン	格闘アクション。多人数同時プレイ可能

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：メッセサンオー

秋葉原の人気ゲームソフトショップ、メッセサンオーでは、最近ネオジオソフト、ハードともに売上げが好調です。他の家庭用マシンに比べて高価なのにもかかわらず、今回は『餓狼伝説2』がトップにランキングされています。このタイトルに限らず、近頃のネオジオソフトの質の高さがもたらした状況だと言えます。MDの2作品はただ今品切れ中とのことです。

（3月上旬データ：3月19日調査）

↑『龍虎の拳』と『餓狼伝説2』の2タイトルは、ネオジオユーザーの増加に大きく役立ったようです。

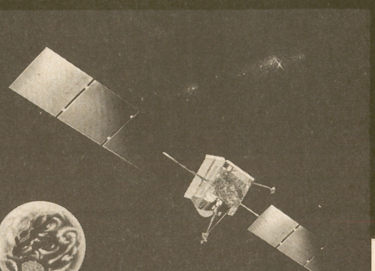
今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	店頭価格
1	餓狼伝説2	NEO	SNK	¥28000	¥19800
2	伝説のオウガバトル	SFC	クエスト	¥9600	¥7400
3	アルバートオデッセイ	SFC	サンソフト	¥9600	¥6800
4	スーパーファミスタ2	SFC	ナムコ	¥7900	¥5500
5	スターフォックス	SFC	任天堂	¥9800※	¥6980
6	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	¥9800	¥6600
7	ぷよぷよ	MD	セガ	¥4800	¥3200
8	ニンジャウォリアーズ	MD	タイトー	¥7800	¥5400
9	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	¥8900※	¥6500
10	F1GRAND PRIXII	SFC	ビデオシステム	¥9800	¥6800

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

Newsfile vol.5

任天堂が、経営難のセント・ギガの再建へと乗り出す、ということは以前から明らかになっていたことだけど、こんなに早く具体的な計画が浮かび上がってくるとは……。しかも１年後には始まってしまうのだ！

↓宇宙空間に浮かぶ放送衛星「ゆり３号ｂ」の図。セント・ギガはもちろん、ＮＨＫやＷＯＷＯＷの放送もこの衛星を使って送られている。それにしても、ＴＶゲームに人工衛星が使われるなんて、まるでＳＦみたいで変なカンジ



任天堂の衛星放送計画、始動！

BSでTVゲームの遊び方が変わる！

来年4月、人工衛星とスーパーファミコンが接続される!? はたしてどんな遊び方が生まれるだろう

突然の任天堂発表！ゲームに新メディア

任天堂は今回、セント・ギガ（St. GIGA／衛星デジタル音楽放送株式会社）に資本参加し、来年４月よりスーパーファミコン（ＳＦＣ）向けの衛星放送を始めると発表した。知っての通り、セント・ギガは衛星ラジオ局。これまで主に音楽放送を行ってきた。

今回の計画は、新しく文字情報サービスを始め、聴取者のＳＦＣと連動させようというもの。文字情報を使えば、ＳＦＣをコントロールする信号も送り出せるのだ。つまり、セント・ギガからの文字（信号）放送で、全国各家庭のＳＦＣに「ゲームスタート」や「ストップ」などの命令が出せるわけだ。

ただし、これにはＳＦＣ用対応カセットが必要。どんな対応ゲームが出るかはまだ未定だが、任天堂としては、ＢＳ対応カセット単体だけでも十分遊べるゲームを出すとのこと。

ゲームのサービスだけではない。セント・ギガ専用カセットをＳＦＣにセットすれば音楽情報やイベント情報などをＳＦＣを通じてＴＶに表示でき、ＳＦＣのコントローラーで再表示などの操作もできる。また、福武書店からも教育用カセットが発売され、教育放送が予定されている。

乱暴に言えば、放送衛星がＳＦＣの周辺機器になる、といったとらえ方もできる。ＢＳという新しいメディアを手にするＴＶゲームは、どんな未来を見せてくれるのだろう。

BS対応ソフトで遊ぶには

もちろん、ＢＳチューナー+アンテナは必要。さらに、専用デコーダとＳＦＣへつなぐためのアダプタを購入しなければならない。このデコーダとアダプタはセットで任天堂から発売され、予定価格は9800円。

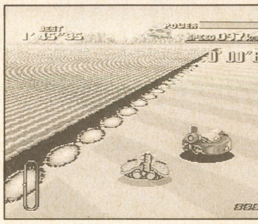
もちろん対応カセットも必要だ。

任天堂のサービスを受けるだけなら、セント・ギガへの加入は必要ない。つまり、受信料はタダ。

任天堂発表・BSサービス第１弾「ゲームバトルサービス」とは？

第１弾としてほぼ決定しているのがこのサービス。全国の各家庭で一斉にゲーム大会が開催されるのだ。番組開始時間にＳＦＣに対応カセットをセットしておけば、衛星からのコントロールで一斉にゲームスタート・ストップ。

結果の集計や発表の方法についてはまだ未定だが任天堂エンターテイメントショップを利用して何とかしたい、と考えているらしい。



←全国一斉レースゲーム大会！なんて面白そうだけど……

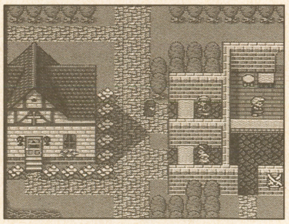
使用するゲームについても未定。１年後の発売に向けて企画開発がスタートしたばかりだという。

ドラクエⅥ、FFⅥも対応？ "謎の"サービス第2弾は？

任天堂によると『スーパーマリオ』シリーズの新作は衛星放送に対応させるとのこと。「対応」とは？「衛星放送の音声や文字情報でゲームを解くための指示やヒントを流すということが今考えられています」（任天堂）

衛星からの文字情報をカートリッジに保存させておくことも可能。アイデア次第では、面白い事ができそうだ。

また、エニックスとスクウェアにも、



←『ドラクエⅤ』。『Ⅵ』の事は「ノーコメント」（エニックス）

それぞれ『ドラゴンクエストⅥ』『ファイナルファンタジーⅥ』をＢＳ対応ソフトにするよう申し入れている。

さらに、こんなサービスの可能性も…

将来的には、衛星放送でゲームプログラムそのものを送ることも可能になる。「将来的には」というのは、現在の技術や電波法では難しいからだ。

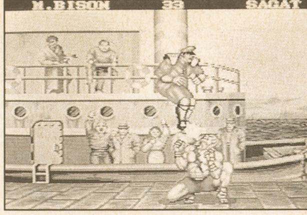
しかし郵政省では目下技術開発中であり、今年の夏にも実現できるとしている。その上で、この「データ放送」を省令として制度化するのだが、それは来年春ぐらいになるということだ。

しかし、それが現実となったとしても、任天堂としてはゲームプログラムそのものを放送するのには消極的なようだ。「何もそんなことをしなくても、現行の方式で十分面白いことができるはずです」（任天堂）とのこと。

ユーザーとしては、居ながらにして新作ソフトが手にはいる、というサービスは大歓迎なんだけど……。

カプコンがメガドライブに参入

アメリカのセガ・任天堂競争の行方に一石を投じる!?

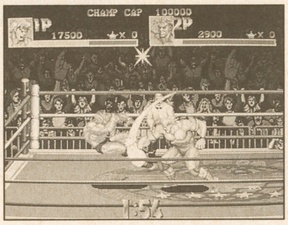


↑気になる発売は６月に決定！

『ストII』パワーをメガドラでも発揮

いま、もっとも注目度の高いソフトハウスのひとつであるカプコンが、３月11日、ついにメガドライブへの参入を発表した。これは、かねてより登場のウワサがあった『ストリートファイターII'（ダッシュ）』をその第一弾として、カプコンとセガの業務提携という形で発表されたもの。

現在セガのメガドライブおよびジェネシスは、アメリカ、ヨーロッパ、そして日本の市場で累計1540万台が販売されており、スーパーファミコンの1953万台に決して引けを取らない台数を確保している。しかしセガとしてはあと一歩の巻き返しをはかりたいところであった。今回のカプコン参入は、国内だけに限らず、アメリカの市場でメガドラの人気を盛り上げ、『ストII』パワーで任天堂との戦争に一石を投じる可能性が期待されている。



←カプコンの業務用最新作「マッスルボマー」。移植希望！

米『GAMEFAN』誌はこう見る！

当地アメリカのゲーム専門誌スタッフに聞く今後の勢力図

Ａ「今年は『モータルコンバット』①も発売されるし、'94年には32ビットシステム②も控えている。今年から来年にかけてのセガは、ニンテンドーをあせらせる存在になるだろう。」

Ｂ「『ストIIダッシュ』の発売によって'93年はセガの年になるだろう。しかし、ニンテンドーのユーザー数はあなどれず、スーパーＮＥＳ版『モータルコンバット』③や『スーパーヒーローレーシング』④も控えているので、セガが勝利をおさめるかどっかは微妙だ。」

Ｃ「スーパーＮＥＳ版『ストII』の発売当時と比べ、ブームは冷めつつある。しかし変態的『ストII』ファン⑤は多く、『ダッシュ』のためにジェネシス本体を買う人も多いだろう。クリスマスが勝負。」

【脚注解説】

①元は米ミッドウェイ社のアーケードゲーム。実写映像を使った格闘アクションだが、ジェネシス版発売の真偽は不明。
②彼らは「ギガドライブ」のことだと言うが……？　真偽は不明。
③CESでアクレイム社が発表した。
④「スーパーFXチップ第２弾ソフト」らしいが……？　例によって真偽は不明。
⑤真意は不明。「熱狂的」ということか？

ついに出た！ ゲームソフトでCM展開！

史上初の「広告のために作られたゲームソフト」。その出来栄えは、決して市販のソフトに引けをとらない

初のCMソフトは母子向けお料理ゲーム！

日本国内だけで、とうとう730万台以上も普及してしまった任天堂のスーパーファミコン。この、すでに巨大娯楽メディアにまで成長してしまった怪物マシンに、ついに"広告"という新たな波がおしよせてきた。

これは、調味料やマヨネーズでおなじみの食品メーカー"味の素"が、スーパーファミコン用ソフトで自社のマヨネーズの広告キャンペーンを展開するというもの。もちろん、使われるソフトはこのために開発されたまったくのオリジナルソフト。開発担当は、任天堂と電通が設立した㈱マリオ。仕上がりは実際に販売されているソフトに匹敵するものになっているようだ。

さて、気になるゲームのタイトルは『もとこちゃんのワンダーキッチン』。マヨネーズの広告に使われるということもあり、料理を作るというコンセプトを生かすために主に子供や女性が楽しめる内容になっているところがおもしろい。かつて、昭和63年に任天堂のディスクソフト『帰ってきたマリオブラザーズ』に永谷園の広告が表示されたことがあったが、広告のためにソフト自体が開発されたのは今回が初めて。

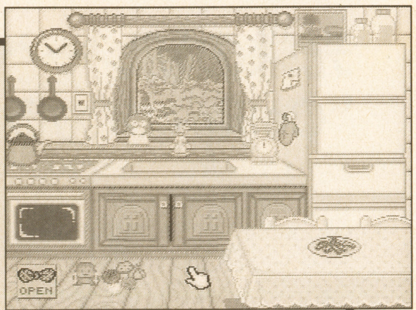
今後、ゲームソフトに広告というメディアがどこまで食い込み、影響していくかが楽しみなところである。

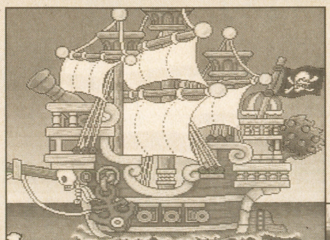
←↓『もとこちゃんのワンダーキッチン』は味の素マヨネーズのキャンペーン用ソフト。したがって、一般の販売店で手に入らない。味の素の商品についているバーコードを送ると毎月２千名に当たるソフトなのだ

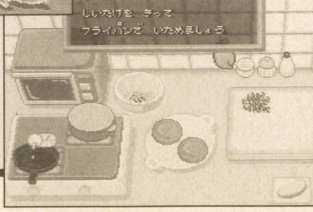
『もとこちゃんのワンダーキッチン』はこんなゲームだ

味の素マヨネーズの宣伝のために作られたソフト『もとこちゃんのワンダーキッチン』は、アドベンチャーゲームの要素を取り入れた、一風変わったゲーム。全体のスタイルとしては、マッキントッシュのゲームでＰＣエンジンにも移植された『マンホール』のスタイルを継承しているが、最終的には"料理を作る"という目的が用意されているので、プレイヤーはその目標に向かってプレイしていくことになる。

ゲーム中に用意されている料理のレシピは全部で３つ。どれもマヨネーズを使った簡単な料理だ。プレイヤーはそれぞれの料理の材料を求めて様々な不思議の世界を行き来し、集めた材料で実際に料理を行なう。鍋を火にかけたり、包丁を持ってキャベツを千切りにしたりと、本物の料理そのままの行動が取れるようになっているところがおもしろい。もちろん最後は、「味の素マヨネーズ」を使って料理を完成させ、画面いっぱいにできあがった御馳走を堪能するのだ。







↑←左の写真が材料探しの場面。船のあちこちをマウスでクリックすると、材料以外のものまで見つけてしまう！

“教育ソフト”の定義が変わる!

マルチメディアマシンによる教育ソフトとはどんなものになる?

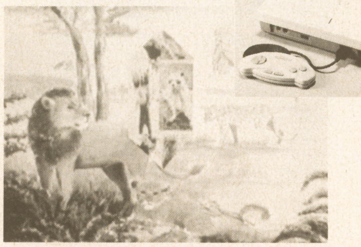
↑『キッドピクスJr.』。創造性を育む、というコンセプトはマーティーも持っている

娯楽と教育の融合・エデュテイメント

“教育”というのは、多くのマルチメディアマシンが提唱しているジャンルのひとつ。ごく単純な操作環境で音声や映像の素材を引き出すことができるマルチメディアは、特に子供向けの教育ソフトでその利便性を生かせるのではないかと考えられているためだ。

アメリカの大手ソフトメーカーであるエレクトロニックアーツが、今年の夏にアメリカで発売を予定している「EA-KIDS」。これもそんなマルチメディアの利点を生かそうとした教育ソフトシリーズのひとつだ。しかし、遊びの中に教育の要素を取り込んでいこうとする“Edutainment”というキャッチフレーズを元に制作されているこのシリーズは、今までの教育ソフトとは明らかに違ったコンセプトをもったものなのだ。

➡「電脳ファミリーパーク」で行われていた「知育タイム」では「マーティー」で遊べるグラフィックソフトが見られた。やはり「マーティー」も教育、ゲームの両方のユーザーをターゲットにしている



↓マーティーのソフト『HYPER LAND 動物の世界』。『マルチメディア知育図鑑』だ

日本での発売元になるであろうＥＡビクター広報の談によると「教育といっても学力を上げることを目的としたものではありません。創造性を伸ばしていくような、いわば情操教育に近いものがEA-KIDSのコンセプトなんです」。つまり知識や計算能力よりも、発想や物事に対する感じ方を重視していこうというものなのである。現実に非公開のあるサンプルソフトを見せてもらったが、それは主人公のキャラクターが家の中を歩き回り、好奇心の赴くままにいろいろなものをクリックしてその反応を楽しむというもの。“インタラクティヴ性”などのマルチメディアの特色を、ゲーム感覚を失わずに“教育”ソフトとしてアレンジしたものなのだ。

日本ではＦＭタウンズの「マーティー」において、この“遊び”と“学び”を融合させた試みが見られる。３月に行われた富士通主催のイベント「電脳ファミリーパーク」では「マーティー」対応の教育ソフトのブースが家族連れの来訪者でにぎわっていた。

マルチメディアの普及によって、“教育”と“遊び”の垣根はなくなりつつある(?)のかもしれない。

NEW CD & VIDEO

来月から、ゲームCDの紹介は「テクノの部屋」のページに移ります。本格レビューに乞御期待!

光栄の新レーベル “Collared(カラード)”誕生

これまで『三國志』シリーズ等の自社ゲームのＣＤを数多くリリースしていた光栄だが、今回、本格的な音楽レーベルを立ち上げることになった。

新レーベル“Collared”のコンセプトは「Bracing Music」。自分の内面をより深く見つめ、心豊かな生き方がしたい、という問いかけに答えるものを目指す。第１弾の「ハートスートラ」では、ビデオ「バーチャルドラッグ」等で活躍中の立体音響の第一人者、C.カレルを起用。今後にも要注目だ。

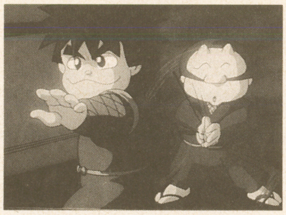
ハート・スートラ

３Ｄサウンドと般若心経が融合! 全く新しい「禅」の世界がトリップへと誘う

■カラード(光栄)■３月25日より発売中■品番ＫＥＣＨ－１０３８■￥３０００(税込み)

がんばれゴエモン
―次元城の悪夢―

'91年、ゴエモン生誕５周年を記念して制作され、限定2000個が配布された幻のＯＡＶ。ファンの要望強く、晴れて発売。



■３月26日よりセル&レンタル■￥４８００

フィーンド・ハンター

ＰＣエンジン用ソフトより先行発売のフルアレンジアルバム。ヴォーカル曲多数。

■サンドストーム(ポリドール)■４月１日より発売中■品番ＰＯＣＨ－２２０６■￥２５００(税込み)

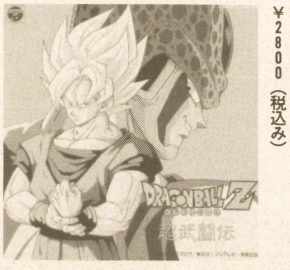
ドラゴンクエストⅤ
オン・ピアノ

ドレミ楽譜より発売中のピアノソロ用楽譜に準拠。これを手本にあなたも挑戦!?

■アポロン■４月21日発売■品番ＡＰＣＧ－４０３３■￥２８００(税込み)

ドラゴンボールZ
超武闘伝

ノリノリのテクノ・ポップにアレンジ。オーケストラ・ヒットにシビれるキミに。



■日本コロムビア■３月27日より発売中■品番ＣＯＣＣ－１０７０３■￥２８００(税込み)

TV GAME BROADWAY

26 SUPER FAMICOM ▶ 28
29 MEGA DRIVE ▶ 31
32 PC ENGINE ▶ 33
34 FAMICOM ▶ 35
36 GAME BOY

いよいよ４月がやってきた。春の訪れである。ゲームソフト市場は３月の決算期リリースラッシュを経て、こちらも新しい春をある意味でむかえることになる。さて、今月の発売本数は各ハードともにいくぶん少なめ。新しいヒット作は生まれるだろうか。

SFC

スーパーファミコン用ソフト

久々に、ひと休みの月です。ちょっと目玉に欠けるかな。

とりあえず『メタルマックス2』を買いましたが、なかなか遊ぶ時間が作れません。まだテストプレイ時に行ったところまでも行くことができないありさま。先が思いやられます。

●石埜三千穂

最近はなにかと移動が多く、体力的に疲れてます。この本が出てる頃には旅行休暇からも戻ってきているはずですが、まだまだ旅行前に片付けるべき仕事のメドも立たないありさま。しかし、いくら忙しくても、休暇前だもんだから誰も同情してくれないのが悲しい。ご迷惑おかけしてます。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

ブレスオブファイア・竜の戦士

カプコン／4月3日発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：90%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

カプコンが初めて、正統派のコマンド型ファンタジーRPGに挑戦。斜め見おろし視点の戦闘シーンなど、細かい部分では独自のアイデアを見せつつ、難易度は抑えめに仕上げられている。

↑ドラマチックなデモから始まるが、内容は、意外と自由度の高い構成だ

↑戦闘の視界が独特。ボスキャラなど、細かく動く演出が生きるスタイルだ

どことなく、懐かしい感じのするRPGです

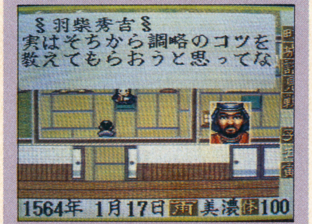
RPGに対しては慎重な姿勢を崩さなかったカプコンが、満を持して発表するRPGです。さすがに完成度は高く、しかも画面構成や展開にはそれなりのオリジナリティが感じられます。まあ、RPGの演出がどんどんゴージャスな方向に向かっている昨今、ちょっと地味な印象も受けますが、しかし、かえってそれがいいのではないか。それ自体が迷路のようなフィールドマップ構造とか、割と行動目的に自由が残されている点など、いい意味でちょっと懐かしい感じがします。全体が徹底した親切設計の割には、成長や金稼ぎのペースが遅いところなんて、それこそのんびりと楽しめたひと昔前のRPGそのもの。不慣れな分野に挑戦するだけあり、「原点からの出発」を感じさせる内容になっています。注目、というほどじゃないけど、個人的には割と好きだなあ。 ⑦

太閤立志伝

光栄／4月7日発売／¥11800
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：95%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

光栄いつもの戦国シミュレーションを、RPG風の味付けとイベントでRPG仕立てに仕上げたユニークな一本。一介の足軽から身を起こした木下藤吉郎が、太閤秀吉になるまでをドラマチックに描き出す。

↑戦闘は忠実に基づくイベントとして起きる。その意味での自由度は低い



↑RPG風の移動マップ。人に会ったり、情報を集めたりの単独行動だ

光栄がRPGに接近するまったく正しい方法論

私が常日頃感じている疑問として「どうして本格時代ものRPGがないのか」というのがあります。よく考えれば騎士道ものでも同じなのですが、要するに、極端に空想的なストーリーばかりで、きちんとした考証を必要とするネタがまったく扱われていない、ってことです。反対にシミュレーションだとデータだけ提示すればすむので、劇的な演出がない。リアリズムとドラマ性を両立したゲームはあり得ないのか、と。

そこでこの一本。戦国シミュレーションの側から、上っ面だけでなく、きちんとRPGに接近した意欲作です。だから、いつもの光栄ソフトにつける「まあちゃんとしてるしぃ」みたいな7点ではない。もう少し操作性がよく、ガイドラインを示す親切さがあり、さらには演出関係が充実していれば……それこそ9点つけてもよかったんですが。 ⑦

スーパーボンバーマン

ハドソン／4月23日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：4人同時可

PCエンジンで爆発的（まさに）人気を呼んだ「対戦ボンバーマン」が、ついにSFCで登場。機能面の限界で最大4人プレイにとどまったが、爆弾をパンチする新フィーチャーが加わった。ファン待望の一本

↑多少絵柄も違う感じ。SFCに合わせ、ボンバーマンがよりかわいく？

↑パンチはブロックを飛び越して爆弾を移動させてしまう。ここが賛否両論

うれしい移植だけどこれはなにかが違う

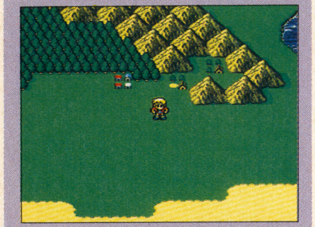
『ボンバーマン'93』は、PCエンジンの5人対戦機能が生んだ最高傑作ゲームです。私はそう思います。一度忘れられてしまったボンバーマンが対戦プレイのアイデアで復活し、そして、爆弾を蹴るという卓越したアイデアによって、再び蘇ったのです。そんな名作がSFCで遊べるんだからこんなにうれしいことはない、と、思ったんですが……あれ？ 何かが違う。かわいいけどシンプルだったキャラが、どことなくケレン味を帯びてしまった点にはとりあえず目をつぶろう。しかし、動きもなんか違う。爆弾パンチはゲーム性まで破壊寸前。いや、でも、結局そうしたことは後付けの理由。とにかく、感覚が違う。これはボンバーマンの手ごたえじゃない。それでも、PC版で遊んだことのない人が試してみるだけの価値はある。それだけ優れたアイデアなんです。 ⑥

デュアルオーブ・精霊珠伝説

アイマックス／4月23日発売／¥9700
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

全体に、FFシリーズに代表されるような今風のムードでまとめられた、コマンド型のRPG。大きな特徴はないが、細部はよく練られており、安心して遊べる。自由度は比較的高い方だ。

↑操作性はまあまあいい方。戦闘システムも、なかなかよく考えられている



↑広々としたフィールドを行くパーティー。仲間はだんだんと増えて行く

強い個性はないけれど さりとて悪くもない

正直言って、前後してテストプレイした『ブレス・オブ・ファイア』と内容が混乱してます。特に似ているわけではないのですが、どちらもそれなりに出来はいい、どちらもオーソドックス、そしてどちらも人を引きつけるだけの決定的な魅力に欠ける、というわけなんですね。大差はないんですが、『ブレス〜』の細部はさすがに一流企業プロ集団の仕事で、ま、こっちが1点損した形。

特に気になった欠点は、オープニングのわかりにくさ。第一にテキストが酷すぎる（文法レベルのミス連発、最初のデモの中だけで内容が二重三重に矛盾している等）。第二に、凝った設定を無理やり押し付けている。ただ、ゲームを進めてみればシナリオ自体は悪くなく、だから単純に文章が悪い。映画に脚本家がいるように、ゲームにも専門のテキスト書きが必要なはずです。 6

エアーマネジメントII・航空王をめざせ

光栄／4月2日発売／¥12800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：95%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

世界各国いずれかの航空会社の社長となり、旅客数、売上の世界一を目指す経営シミュレーション。同タイトルの前作からデータをより精密にしたパワーアップ版で、徹底した親切設計はあい変わらずだ。

↑エリアごとのマップ採用で、より多くの都市をより細かい航路で結ぶのだ

↑関連事業の運営、世界的な事件、広告展開など、絡む要素は多岐にわたる

お父さんならずとも 案外楽しめるゲーム

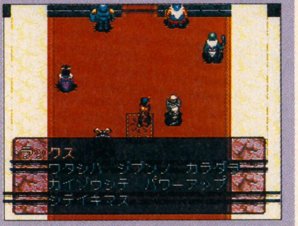
社会派経営シミュレーションということで、大人向けのイメージが強いのですが、庶民にとっては航空会社の経営なんてSFの世界です。最新型の飛行機を購入し、あちこちの都市と交渉し、空路を拓いていく。案外わかりやすくてシンプルなゲームです。前作との最大の違いは、ヨーロッパ、中東、北アメリカ、オセアニアなどといったエリア分けがまずあり、その先の展開として世界へと手を広げていく、という部分です。データが細かくなって面白くなった分操作が煩雑になるのは仕方のないところで、手軽さという観点からは、前作よりだいぶ落ちそうです。

細かいところでは変更点もいろいろありますが、便利なのは会議のコマンド。自分から項目を選んで聞くまでもなく、秘書に会議の進行を任せれば、懸案事項はもちろん、全情報をチェックできます。 7

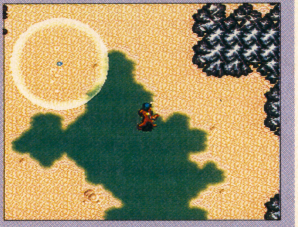
エルナード

エニックス／4月23日発売／¥9600
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

一風変わったニュアンスを持つRPG。あらかじめ設定された各種のキャラクターから一人を選んで遊び、その選択次第では、選ばなかった他のキャラクターと仲間になることもある。色彩と絵柄も個性的。



↑冒険への出発を前にして、勢ぞろいしたキャラクター。悪魔までいるのだ



↑フィールド上の敵はレーダーのように表示され、接触するとエンカウント

工夫はあるんだけど ちょっぴり退屈かな

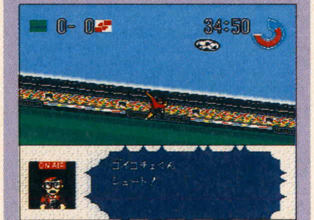
画面の印象がなんとなくアクションRPGっぽいんだけど、純然たるコマンド型です。そのバランスとも関係あるんだと思うけど、町やフィールドが、なんだか単調にだだっ広い傾向がある。例えば、始まっていきなり、どこがどこだかよくわからない風景をした広い町で、しかも相当数の人に会って情報を集めるというのは、結構気の滅入る作業なのです。そのへんに無頓着というか、気を使っていないのではないでしょうか。だから、部分部分を取り上げて評価する分には別に欠点も見つからないんだけど、全体の印象はあまりよくない。戦闘にしても、それにまつわる演出がちょっと浮いています。

キャラクターをいろいろ試せるあたりは確かに面白いし、何度も遊べそう。そういった魅力的な部分を活かしきれていないのが残念、惜しいゲームです。 6

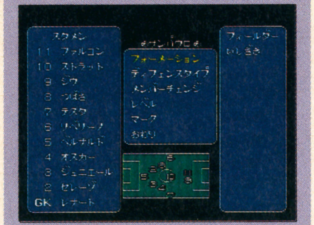
キャプテン翼4・プロのライバルたち

テクモ／4月7日発売／¥9700
■容量：12M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

独自のシステムを確立、評価されているサッカーゲームの、シリーズ4作目。SFCでは2作目にあたる。今回もデータの更新が中心で、アドベンチャーゲーム風の基本システムは守られている。



↑SFCで、ダイナミックに見せるビジュアルが生きる。定評あるスタイル



↑選手データも充実。思い入れと知識が深いほど、リアルに楽しめるはずだ

シリーズも、はや第4弾 大きな変化はありません

相変わらずそこそこ楽しめます。アニメ部分の動きもどんどんよくなってきたし、パスの相手を指定する画面がリアルなのも、臨場感があっていい。だけど、いまだに続編を出すというのは、どうなんでしょう。ゲームのスタイル――遊び方とか見せ方とか――に、ほとんどと言っていいほど変化が見られない、純粋な意味での新データ版でしかないのに。せっかく独自のスタイルを作りだしたんだから、それをひとつのタイトルで終わらせてほしくない。たったひとつのマンガのファンだけのものにしてほしくない。SFC第一弾の時も書いたんですが、このシステム、どうして他のジャンルに流用してくれないんでしょう。アメフト狂いの根本氏も、「フットボールでやったら絶対面白いのに」と言っています。同感です。とりあえずスポーツものならなんでも可です。 6

アクションパチ夫

ココナッツジャパン／4月中旬発売／¥9500
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

おなじみパチ夫くんが主人公のユニークなアクションゲーム。回転とジャンプで進み、敵を倒す。

←スピード感が魅力だけど、操作はやや難しい

モロにソニックの影響で作られたアクションです。ほとんどそのまま。丸まって転がるというアイデアがパチ夫くんにピッタリ来るのはわかりますが、これだけ素直な模倣をするにはお手本の完成度が高すぎたというか。ちょうどいいアイデアだからとりあえず試しにやってみよう、ってのはいいんですが、お手本との差ばかりが目立ってしまうのはつらい……操作性が、ね。

5

The 麻雀・闘牌伝

ビデオシステム／4月上旬発売／¥8900
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

悪の麻雀組織に挑む精鋭麻雀部隊の暗躍、という設定の麻雀ゲーム。もちろん、フリー対戦もあり。

←アイテムの豊富さがなかなか楽しませてくれる

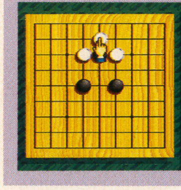
業務用麻雀ゲームによくある「牌交換」「リーチ一発棒」といったアイテムが豊富に登場するだけでなく、それに類する「奥義」がキャラごとに決められ、精神力の範囲内で使用できます。いや、実に大ざっぱですが、業務用で感じたフラストレーションを大いに発散できます。キャラの強弱が極端なのもご愛嬌、まともな対戦もできるし、色モノ麻雀としては楽しい方でしょう。

6

対局囲碁ゴライアス

BPS／5月14日発売／¥14800
■容量：8M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2人同時可

九路盤から本格まで3種類の盤面を揃え、ヒント等も充実した親切設計囲碁ソフト。思考時間もまあまあ。



←地の状況を表示したままでもプレイできるのだ

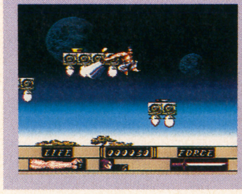
機能関係もオマケの演出も、全体に充実しています。しかし、私はなにしろ囲碁を知らない。周辺にも囲碁の強い人とかちょっと見あたらなくて、強さとかそういう面での評価はできないわけです。ごめんなさい、至らなくて。だけど、いちばん簡単な九路盤をヒント聞きながら遊んで、親切だなあと思ったのでした。実物代わりに対戦にも使えますし、いいんじゃないですか。

—

ファーストサムライ・魔狂神伝説

ケムコ／6月中旬発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

和風オカルトムードのアクションゲーム。素手から剣へ、というアクションの変化が楽しめる。



←独特の妙なムードを持っているヘンなゲーム

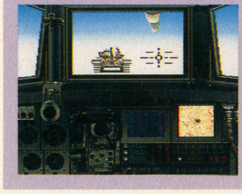
アクション自体は普通に楽しめますが、全体的な作りにムダが多いように感じました。やられる度に繰り返される長いデモ、アクション性がブツッと断ち切られてしまうマップのわかりにくさ等、ちょっと厳しいです。また、全体に「ヘン」な感じを表わそうという意志が露骨に見えすぎていて、カルト的な魅力を持つまでにも至っていません。海外がターゲットなのかな？

5

スーパーバトルタンク

パックインビデオ／4月23日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2人同時可

戦車からのリアルな視界が特徴の、シミュレーションとも射撃モノともつかないユニークなゲームだ。



←レーダーで的の位置を探り、背後に回り込め!!

システムは結構面白そうなんですが、肝心の射撃部分の出来がちょっと……。レーダーと実際の視界の兼ね合いがシビア過ぎるし、視界の中ではかなり遠くにしか見えない敵の戦車が、こちらの主砲の可動範囲より下に潜り込んでしまい、その一瞬後には背後に回られてしまう。全然リアリティーがなくて、納得いきません。今時のゲームの洗練度からは、かけ離れています。

5

龍騎士団ダンザルブ

ユタカバンダイ／4月下旬発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：1P専用

設定に凝ったSF戦争ものRPG。コマンド型、パーティー戦闘に加え、ドラゴンとの組み合わせがユニーク。

←最強の精鋭部隊、ダンザルブのメンバーたちだ

今回も紹介のみでごめんなさい。とりあえずストーリー。

主人公は、一介の練習生。最新兵器の開発に携わっていた父が敵に殺されたことをきっかけに、軍の精鋭部隊、ダンザルブに突然配属される。ストーリーはそんな感じ。SF系の設定からアクションゲームを想像するけど、実際はコマンド型のRPGだ。クセはなさそうなので、ファンならずとも楽しめそう。

—

元祖 自堕落ソフトレビュー

メガドラの『ぷよぷよ』にハマってます。私以上に、うちの奥さんが、です。毎日対戦に付き合わされるんですが、これが強い強い。いつもボロボロに負けてしまう。サタンなんかよりよっぽど強い。今までいろんな「落ちもの」で遊んできたけど、ここまではっきりと差をつけられたことは初めてです。実に腹立たしい。

しかしなんだ、対戦もので負けるってのはホントに腹が立つもんだね。編集部行ってみんなとやってみたら、私もそんなに弱いわけじゃないんですが。もう。まったく。

しかし、『ぷよぷよ』人気は根強い。そんなに変わった「落ちモノ」ではないと思うんですが、いや、むしろ既成のアイデアを継ぎはぎしただけのようにさえ思えるんだけど、何が違うんでしょうね。

考えてみるに、やはり対戦時の攻撃の激しさでしょうか。3連続以上の攻撃を決めると、バランス的に問題があるのではないか、と思うほどに豪快な量のお邪魔ぷよが降ってくる。そんなんありか、といいたくなりますが、それは攻撃を受ける側の認識。攻撃側に立てば、その爽快感ったらない。多分、『ぷよぷよ』人気って、その一点に尽きるのではないでしょうか。我慢して、最後に一撃で決める。

どすーん。排便の爽快感にも似たこの感覚。

……すいません。

しかし、ゲームってほんとに単純なことで大化けしてしまうもんです。そして、ほんのちょっとしたアイデアで、見慣れたジャンルのゲームが新鮮さを取り戻すことがいくらでもある。工夫の余地ってまだいくらでも残されているような気がするんだけど……作る方はそう簡単にはいかないんでしょうねえ。

MD

メガドライブ用ソフト

カプコン参入が大きなうねりを与えてくれそうな予感

巻頭の特集にもあるように、ついにカプコンがメガドライブ市場へ参入することが決定した。しかもタイトルは待望のストⅡダッシュ！これがいい影響を及ぼさないわけがないはずだ！

●成沢大輔
ダビスタファンの方、お待たせしました。ダビスタのファンブック「100万人のダービースタリオン」がめでたく発売となりました。もう、これは自信作なのでぜひ見てほしい。そのおかげで「CLUB邪教の館」が遅れてしまったけど……。真・女神ファンの方、ごめんね。今頑張っているから……。

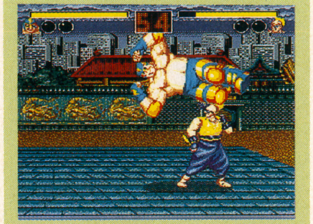
点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

餓狼伝説

セガ／4月23日発売／¥8800
■容量：12M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■2P対戦可

スーパーファミコン版に続き、NEO・GEOから移植された格闘アクションゲーム。1人プレイで選べるキャラクターは3人。それぞれ4種類の必殺技を駆使し、異種格闘技大会で勝ち抜いていく。

↑キャラサイズはNEO・GEO版よりやや小さいぐらい。でも気にならない



↑VSモードではどのキャラクターでも自由にプレイできるのが特徴だ

移植のクオリティは高い工夫がはっきりと見える

ストⅡタイプアクションとして、かなりの人気を得た『餓狼伝説』はすでにスーパーファミコンに移植されているが、クオリティははるかにこちらの方が上である。こんなにしっかりと作られるとは思わなかった。

まず何と言っても技が出しやすいのがいい。メガドライブのコントローラにフィットしやすいのだろうか、やけにスムーズにボタン複合系の技が出しやすく、ストレスを感じさせない。移植におけるアレンジのうまさが光る。キャラの動きやサイズなど、ややNEO・GEO版を端折っているのだが、操作しているかぎりではそんなことを忘れてしまう。

また、2人対戦時には全登場キャラから選ぶことができ、しかも新たに取り入れられた技もあるなど、工夫も随所に見られる。

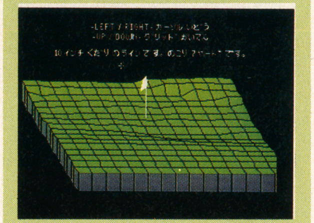
ずば抜けているわけではないが、総合的にいい出来だ。 ⑦

PGAツアーゴルフⅡ

EAビクター／4月16日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■1P専用

ジェネシスから移植された全米プロゴルフ協会公認のゴルフゲーム。オール3Dのグラフィックが特徴だ。60人の一流選手がすべて実名で登場し、アドバイスを受けたり、トーナメントで戦うこともできる

↑ドライバーショットの瞬間。風向きをよんで、慎重に打たなければならない



↑グリーン上の登り下りや凸凹はグリッドで表現され、状況が説明される

最近のゴルフものとしては出色の出来と言えよう

これはねえ、かなりのものですよ。メガドライブでも多くのゴルフゲームが発売されたが、その中でもっともすぐれていると言ってもいいぐらいだ。こうしたゲームを常に持ってきてくれるなら、諸手を上げて歓迎するんだけど……。

何がよいって、実にナーバスな作りなんだな、これが。グラフィックから受ける印象、風の強さなど、リアリティを損なわないようデリケートに作られている。プレイ中はBGMがないのもいい。全体的に難易度は高めだが、うまくなれば気持ちよさそうで、そうした再現性も実にすぐれているのだ。

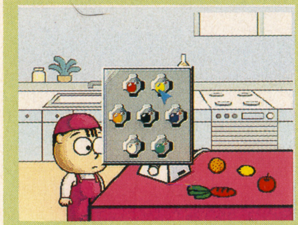
またオール3Dにしては速く、プレイヤーを待たせない。

惜しむらくはやや左に切れやすいことだが、これとて慣れが解決してくれよう。ゴルフとしてはかなりの傑作だ。 ⑧

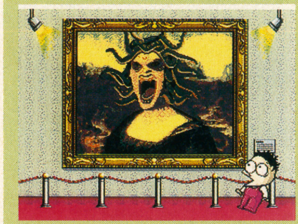
スイッチ

セガ／4月23日発売／¥8800
■メディア：CD－ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：90％■バックアップ：あり■1P専用

メガドライブオリジナルのアドベンチャーゲーム。画面上に表れるスイッチを選択して押し、それによって起こるリアクションを楽しむソフト。正しいボタンによってのみ、次の場面に進むことができる



↑どれかひとつのスイッチを押す。世界が破滅するスイッチもあるのだが……



↑変なスイッチを押したばっかりに、モナリザがメドゥーサになってしまった

『マンホール』かと思いきやアドベンチャーゲームだった

うーん、評価するのが難しいソフトだが、軽い失望感を受けたのも事実だ。これまでの各誌記事で『マンホール』的な“閉鎖された世界の中にあるフィーチャーを楽しむため”のソフトだと思っていたからだ。

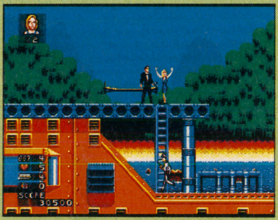
あえて言う。『スイッチ』は“独立試行のフィーチャーにおいて、与えられたボタンを押すことにより、不正解時のリアクションと正解のルートを探すゲームなのである”。一つ一つのフィーチャーには楽しめる要素がいくつもあるが、世界の広がりが感じられず、全体が散漫になっている。これが何とも惜しい。本当に惜しい。もっとフィーチャーを連結できたなら、プレイヤーのイメージを押し広げることができたはずだ。フェードアウトによる画面の切り替えも“独立試行”の印象を強めている。

完成していないので評価は控えるが、残念この上ない。 —

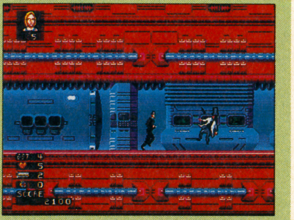
007・死闘

テンゲン／5月14日発売／¥6800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

映画『007』シリーズが原作のアクションゲーム。ジェネシスからの移植作。銃や手榴弾を使って敵のアジトを破壊する。全4ステージで、ボンドガールを救出すると時限爆弾がセットされる。



↑『007』といえば美女がつきもの。全員助けないと爆弾はセットされない



↑秘密研究所内でのシーン。敵は白衣を着たマッドサイエンティストだ

いきなりの登場にびっくり！ゲームはよくある内容だ

なぜに今時007なのか、自分にはわかりかねるが、とりあえず驚かされた。日本じゃ最近は盛り上がってないからねえ。テンゲンらしくない素材の選択であるが、はたして何かあったのだろうか？

ゲーム自体を一言で片づけてしまえば〝ジェームズ・ボンド主演の『ローリングサンダー』〟となる。そっくりそのまま同じではないが、キャラクターの印象やアクションの雰囲気がよく似ているのだ。もっとも、こちらの方がマップが広く、各所に捕われている女性を救い出さなくてはならないというゲーム性が加わっているのであるが。

これで敵のアルゴリズムがもう少し考えられているなら本家をしのぐこともできたんだろうが、ややアメリカ風おおざっぱさが目につく。

遊びはじめてみればなかなか楽しいのではあるが。

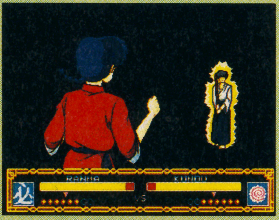
5

らんま1/2　白蘭愛歌

メサイヤ／4月23日発売／¥8300
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

高橋留美子の同名マンガが原作のデジタルコミック。シナリオはこのゲームのオリジナルで、アニメーションで使用される原画の数は2500枚。セリフはTVアニメと同じ声優が担当している。テレカのおまけつき。

↑グラフィックはまあまあ水準の出来と言えるが、もう少しがんばっても…



↑格闘シーンのように見えるが、実はじゃんけん式のコマンド選択なのだ

デジコミとは結局何なのかを考えてみたくなってきた

例えば『ゆみみみっくす』なんだけど、あれって評価点こそ低くしたけど、実にがんばっているゲームだとは思う。そこいらのデジコミより演出はしっかりしているし、絵もうまい。ただデジコミにしか成り得なかったのか、という点に対して評価を辛くしたのだ。

そこで『らんま1/2』に話は移るが、これは〝デジコミの保守本流（そんなもんあるのか？）〟である。なるほど、よくアニメーションするし、音声もわりときれい。けど、これならはっきりいってアニメを見ていたほうがはるかにマシだ。どうしても絵の未熟さ、システム的なかったるさが目立っている。

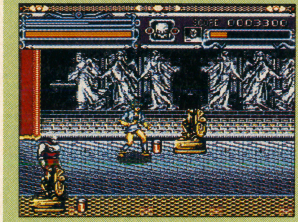
RPGの中に挿入されるビジュアルシーンの考えを採用するなら、『らんま1/2』はアニメまたは原作に対するビジュアルシーン的な位置づけのソフトである。

4.5

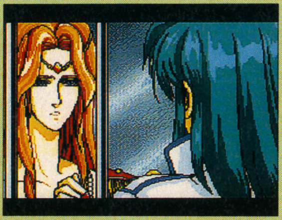
アネット再び

ウルフ・チーム／3月30日発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

前回も紹介したメガドライブオリジナルの横スクロールアクション。『アーネストエバンス』の続編で、主人公は『エル・ヴィエント』のアネット。時間の経過によってゲージが上がり、強力な魔法が使える。



↑石像を破壊すると、中から体力回復アイテムなどがあらわれる



↑ステージをクリアするごとに、アニメシーンが入る。お約束だね

毎度おなじみのゲーム性評価するのも……

ようやくマスターROMがアップしたので、今回は評価を加えた上でのレビューを行う。

器作って魂入れず、とでもいうのだろうか。とにかくあらゆる部分がおおざっぱ。アクションのシステムはよくありがちなものながら、これまでの同等作よりマシになっている。しかし敵のアルゴリズムなどから荒っぽさが抜けず、プレイしての爽快感がない。義務的にプレイさせるのでは、よほどのファン以外はついてこれないだろう。

アニメシーンも最近のデジコミあたりと比較してかなり見劣りする。CDの創世期ならこの程度のグラフィックでも通用したかもしれないが、いつまでも2年前と同じ絵の質では困る。『ロードブラスター』を移植したメーカーとは思えない。

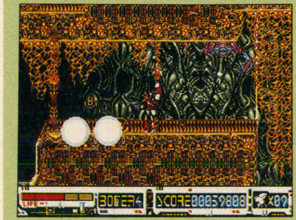
何だ、よく見てみれば古臭いだけじゃないの。

4

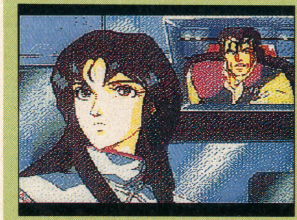
デバステイター

ウルフ・チーム／4月下旬発売／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

同名のOVAが原作の横スクロールメカアクション。アニメシーンはすべて撮りこみ画像で展開し、やや荒いもののまずまずの画質である。アクションはステージクリア型のオーソドックスなシステムだ。



↑敵を倒せばアイテムが出現する。これでパワーアップしていくのだ



↑写真にするとちょっと見劣るけど、動きは『ロードブラスター』級だ

ゲーム自体をもっと面白くしてくれれば……

本質は『アネット再び』と同じ。もはやこの一言で言い表せるだろう。なるほどアニメーションの撮りこみ画像は『ロードブラスター』と同じレベルにはあるが、『ロードブラスター』と大きく異なるのは、あちらは純粋にゲームだけのためのアニメだったということ。この『デバステイター』のアニメシーンがどれほど美しかろうと、現状ではオリジナルの画質を超えることができない以上、アニメシーンを見たければオリジナルを見ればよいということになる。

さらにゲーム自体もカビが生えたようなシステムのアクションで、新味はほとんどない。こちらが魅力的ならまだ救いもあったのだが……。

どうも最近のウルフチームは、ことメガドライブに関しては少々沈滞気味だ。ここいらでカツを入れてもらいたい。せっかくいい技術を持っているのに。

4

メガロマニア

CRI／4月23日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■1P専用

アミガから移植された面クリア型のリアルタイムシミュレーション。基本目的は敵を全滅させることだ。文明レベルが設定されており、人数が増えて上昇すると棒切れからレーザーまで、使える兵器が発達する。

↑文明の発達は建物や人々の服装にも変化をもたらす。これは石器時代だ

↑新兵器を発明すれば、文明レベルも上昇。核爆弾まで作れるようになるのだ

斬新なシステムだけに理解できると大ハマリ

ちょっと見た目、操作がわかりにくい。リアルタイムシミュレーションということで、『シムアース』や『ポプュラス』といったゲームを思い浮かべる人も多いだろう。だが、このゲームはちと違う。

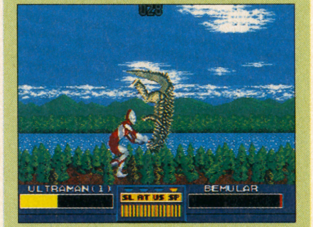
まず、戦略シミュレーションだということ。ひきあいに出すのは乱暴だが、開発を繰り返して自軍を強くしていき、他の土地に攻め込んで領土を広げてゆく。こうした基本的な流れは、『信長の野望』などをやっていると理解しやすい。そう言われてみると古臭いゲームに思えるかもしれないが、実際にプレイしてみると、お金などの概念のない斬新なシステムに驚くはず。操作感がわかるとかなりハマれる。

しかし、ROMのくせによくしゃべる。声優さんもなかなか豪華だ。メーカーの気迫の伝わってくるいいゲームだ。（塩田信之）8

ウルトラマン

マーバ／4月9日発売／¥5800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■1P専用

スーパーファミコンで人気を得たアクションゲームの移植作。横視点で全部で10種類登場する怪獣と1対1で戦う。キック、パンチで体力を弱め、スペシウム光線でとどめを刺す。原作同様に制限時間がある。



↑ウルトラマンの戦闘時間は原作と同じ3分間。残り1分でカラータイマー点滅

↑敵の体力ゲージが"FINISH"状態のときにスペシウム光線をうちこむのだ

スーパーファミコン版とほぼ同じの内容だけに…

ややBGMが貧弱になっているが、ほぼスーパーファミコン版を忠実に移植している。メガドライブだけにボタンの数が少なく、その分ボタン操作が複雑化したが、許容範囲と見なせるだろう。しばらくプレイしたら慣れることができた。

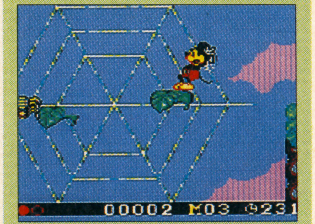
ただ、システムまで完全に移植してしまうのは意見が分かれるところであろう。もとより格闘モノとしては甘い部分があることは否めない上に、主人公が"ウルトラマン"なのにそれらしいカタルシスの少ないゲームである。とどめのスペシウム光線にこだわる気持ちはわかるのだが、そのためにウルトラマンのダイナミックさが薄れてしまった印象が強い。移植そのものの出来はいいのだから、できればシステムの練り直しまで手をつけてほしかったというのが率直な感想だ。光線技の意味づけ一つでがらっと変わるゲームと思うのだが。

GAME GEAR

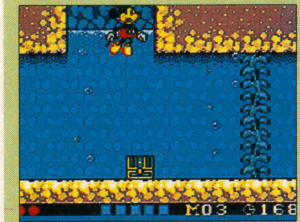
ミッキーマウスの魔法のクリスタル

セガ／3月26日発売／¥3800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■1P専用

ミッキーマウスが主人公のアクションゲームは、ゲームギアでは2作目になる。横スクロールでゲームギアのオリジナルだ。おとぎの国を舞台に、ミッキーが悪者ファントム退治に活躍する。



↑おっとっと。こういった細かい表情や仕草にまで、かなり気が配られている



↑水にもぐると画面下の青いゲージが減る。これがなくなると溺れてしまうのだ

ごくごく水準級当たり前のゲームだ

メガドライブにせよゲームギアにせよ、ディズニーのキャラクターものを作らせたらセガは一流だ。メガドライブの『ミッキーマウス～不思議の国の大冒険』からはじまって、昨年末の『ミッキー&ドナルド』など、傑作がずらり（『ファンタジア』は例外ということで……）と並んでいる。ゲームギアの『ミッキーマウス～』も同様だ。

が、ちょっとくたびれたのか、この『～魔法のクリスタル』は今一つパワーが感じられない。

なるほど、プレイの印象は悪くないし、しかるべきアイデアも取り入れられている。だが、全体的におとなしく、これといったインパクトに欠けており、特に強調するような材料は見当たらない。対象年齢層を考えた作りなのだろうが、物足りないのだ。何か一つでもインパクトがほしいように思う。5

GAME GEAR

ドラえもん ノラのすけの野望

セガ／4月28日発売／¥3500
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■1P専用

ドラえもんが主人公の横スクロール型アクションゲーム。ドラえもんを操作し犬やモグラをかわして進む。

←段ボール箱にはアイテムが隠されているのだ

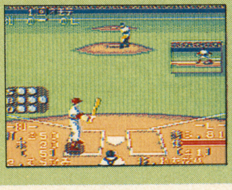
低年齢層向けならなおさらもっとていねいに作ってほしいな、と。いかにもアバウトで、これといって見るべきものはない。ドラえもんという超メジャーキャラを使うなら、それに即した待遇は必要じゃないのか。

4、5年前のキャラクターものを見ているようでつらい。子どもに与えるからこそ、しっかりしたゲームじゃなくてはならないと思う。これではあんまりだ。3

プロ野球GGリーグ

セガ／4月28日発売／¥4500
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：90％■バックアップ：バッテリー■2P通信対戦可

全選手が実名で登場するプロ野球ゲーム。エディットモードを使えば、超一流選手だけのチームも作れる。



←基本画面はこの通り。ピッチャーの体力も表示

セガの野球ゲームはどうしてこうおおざっぱなんだろう。ずいぶん前から同じことを言い続けてきて、いいかげん飽きた。このバージョンはまだ未完成とはいっても、システム面では変更がなさそうで、ちょっとがっかり。どういうつもりで発売するのかわからないけど、これならゲームギアのお手軽さを相殺しても、別のハードでファミスタをプレイする方がはるかに楽しめよう。

© The Walt Disney Company

PC

PCエンジン用ソフト

発売タイトル数、激減！季節柄と言っても…

今月は6本しか紹介できない。この季節は年度末の反動で少なくなるので、いつもの事かと思っていたんだが、どうもそうではないらしいぞ。やばいなあ。

●辻 猛

というわけで、PC業界がちと淋しくなりつつあります。いろいろな新機種発表やら、PCエンジンの新機種のウワサも一因なのでしょうか。確かに、そろそろ新しいハードでインパクトを与えてもいいかと思いますがねえ。世間が不況の時は、ゲーム業界は好況なんですから。

点数評価

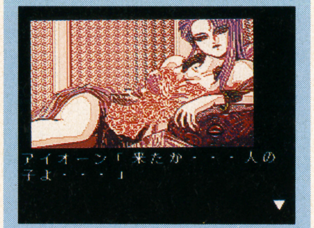
⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

CAL II

NECアベニュー／発売中／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ADG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

卒業式の日に、異次元の時の女神、アイオーンに連れ去られてしまった美加を救うというストーリーのアドベンチャー。ゲーム中に、何人かの女の子達と出会い、三種の神器を集めて美加を助けだすのだ。

↑これが主人公の恋人である美加。さらわれて封じ込められているのだ



↑これがさらった張本人。こんな感じでギャルばっかりのものなのです

いわゆるギャルゲーその他特になし

Ｈゲーム業界になぜか深い知識を持つ私としては、あまりこの『ＣＡＬⅡ』には期待していなかった。私が言うのもなんなのだが、ちょっちストーリー展開とフラグ操作の点で問題がありすぎたからだ。しかし、そういっためんどくさい点はほとんど直されているらしい。実際、グラフィックがとっても美しく仕上がっているのには驚いた。まあ、こういったゲームはグラフィックで勝負してるのであたりまえなのだが…。しかし、やはりお子さまもプレイするのでＨな絵はほとんどない。それっぽいのはたっくさん入っているけどね。まあ、これでも結構刺激的なのかもしれない。女の子はみんなしゃべるしね。平野文がやってる「チェス」がアホでなかなかかわいいし。しかあし、やっぱりそれだけのゲームなのです。もうちょいとなんかあってもよかったと思うぞい。

④

ムーンライトレディ

NECホームエレクトロニクス／発売中／¥6800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

ビジュアル部分が中心になっているアクションっぽい変身ものRPG。全13話で構成されている。途中で仲間が増え、パーティバトルもできるようになる。RPG部はフィールドタイプだ。

↑低年齢層向け少女マンガのようなグラフィックですよ

↑まあ、ようするに変身ものですから、はあ

ビジュアルを中心に構成されたRPG

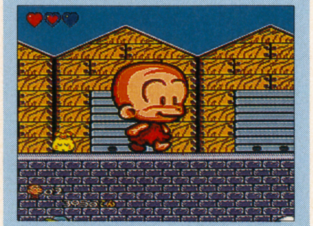
普通、ＲＰＧにビジュアルが付いたというと、ひとつのイベントが終了するごとにちょびっとビジュアルがあるって感じだった。だけど、こいつはビジュアルの合間にアクションＲＰＧ部分が付いてるような構成になっている。そのあたりを明確にするためか、ストーリーを細かく13話に分けて、プレイヤーに区切りをつけさせているぞ。ビジュアルの部分は、さすがにキレイだし、そこそこ動いている。しかし、内容が例のセーラーなんとかほぼ一緒だという印象が強いぞ。そういえば、変身シーンあり〜の、ちょいとＨっぽい戦闘服に身をつつみ〜のってところがそれらしい。まあ、ＲＰＧ部分もなかなかしっかり作ってるようだし、戦闘も必殺技ありで、それっぽさが生きているから、いいと言ってしまえばそれまでだが、納得いかないなあ。

⑤

PC原人3

ハドソン／発売中／¥7200
■メディア：Huカード■ジャンル：ACG■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対替可

PC原人3作目。原人が巨大化、チビ化、美人化、そして狂暴化していく。もちろん巨大化して美人化、狂暴化もする。更に、2人同時プレイが可能なので、巨大原人が2人、という事もできるようになっている。



↑これが巨人化した原人。二人でやるとすごいことになりそうだなあ

↑ムギュッとつぶされる原人。そうすると原人がカニ化するぞ

アクション楽しむためのものなのです

いろいろと新しい見せかたをしてくれる『ＰＣ原人』。今回の見どころは、なんと言っても巨大化のところでしょうて。ゲーム途中にある青いキャンデーを食べると巨大化、赤いキャンデーでチビ化するわけだが、巨大化した原人の大きさがすごい！３〜４倍はあろうか、というところまで大きくなり、それがひょこひょこバトルするわけなんだからねえ。チビ化の方は、まあ普通でしょ。それと、パワーアップするとＰＣ美人化する。目がうるうるしてるのがおかしい。更にパワーアップすると、いつもの狂暴原人になるわけだ。

ゲーム自体は、敵を倒して進むアクションなんだけど、中心になっているのは仕掛けを解いていくってところ。チビ化しなければ通れなかったり、パイプに吸われて移動したりといろいろ。敵をバカスカ倒していくタイプではないです。

⑦

トップをねらえ！ GUN BUSTER Vol.2

リバーヒルソフト／発売中／¥7200 ■メディア：SCD-ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

同名ＯＡＶをほとんどそのまま移植したデジタルコミックの２作目。全３作中の２作目なので、ストーリーも中盤から後半にかけてのヤマ場が中心となっている。前作より動きの場面が増えた。

↑グラフィックは、よく動き、よくしゃべる。スムーズでよいです

↑本編にも負けないオマケモードは、ジャンケンゲームもあります

続きものなのに前作のあらすじがない

人気ＯＶＡのデジコミ化パート２。最初に気づいたのが、アクセス時間が短くなっているってことだ。こういうソフトはアクセスが長いとシラケてしまうが、そんな心配は無用という位処理が速くなっている。それにフルアニメーションでよく動く。ストーリーはスムーズに進むし、所々にある選択肢を選ぶといくつかのストーリー展開があるようだ。

しかし、ここまで来るとアニメを観た方がはやいのでは、といつものごとく思う。それと、グラフィック画面が小さすぎやしないか？　画面がきれいなのにこのサイズはもったいないぞ。それと、知らん人がやるとストーリーがまったくわからん！　オマケモードがあるんだから、そこで前回からのあらすじとかを入れて欲しかったですよ。そうでなきゃ続きもんは発売しちゃいかん！　艦長には笑えたけどさ。

5

英雄三国志

アイレム／発売中／¥7700 ■メディア：SCD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

三国志を題材にしたＳＬＧ。パラメータを数値で表すのをやめたり、コマンドを極力減らし、ビジュアルで操作できるようにしたりと、扱いやすくしてあるのが特徴。グラフィックも親しみやすい。

↑君主と一緒に戦うと戦闘画面になる。一騎討ちは勝てばいいけど……

↑これはジャンケンのような戦いだ。コマンドによって勝敗が決まるぞ

久々に楽しめるＳＬＧであります

最初、またまた三国志かあ、と軽い気持ちでいました。も〜、歴史ものにしとけばいいと思いやがってえ、とね。ところが、プレイしてみて、これはどうもすいませんでしたあ、とあやまってしまうぐらいの出来なのです。ほんと、久々に楽しめるＳＬＧだなあとね。

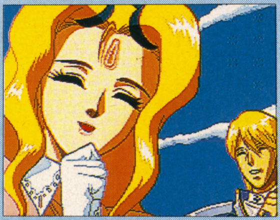
さて、このＳＬＧの何がそんなに良いのかというと、一言で言ってしまうならテンポの良さ、と言う事でしょうかね。そしてそれは、システムが洗練されているから、とも言えるわけです。プレイヤーは使用できるターン数を三つの中から選びます。それぞれ、目標得点が違うのですが、これはダラダラやっていては到底目標点数に達しません。キビキビやらなければならないのです。君主を交えれば戦術タイプの戦いもできますしね。じっくりとはいきませんが、楽しめるＳＬＧですよ。

8

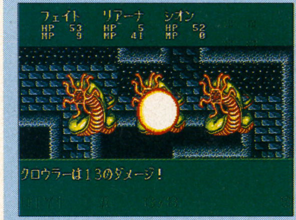
天使の詩II ～堕天使の選択～

RIOT日本テレネット／発売中／¥7800 ■メディア：SCD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

前回に続き、完成品バージョンによるレビュー第２回目。ゲーム中のキャラ、世界設定などに、前作との絡みが伏線となって隠されており、巧みな物語の"引き"を見せてくれている。カードゲームは燃えるぞ。



↑賛否両論？　今回も良質だが、イメージチェンジしたIIのビジュアル



↑読み込みなしのスピィーディーな戦闘シーンはＩの物とほとんど同じ

久々に「続編」として作られたIIって感じです

『天使の詩II』の完成品が届きましたので、今回はじっくり腰を据えて遊んでみたんですよ。するとですね… おや？　この名前確かにＩにも？　とか、あっ！　お前は!?　などと前作をやっていたファンにとっては何だか懐かしい名前がちらほらと出てくるワケですよ。今回のIIではキャラデザインはもとより、世界設定なども１とは変わっているんだな、と思っていたら実は… といった感じで、ゲームの所々に前作の影響が〝気持ちよく〟残っていましたね。

前作を知らない人も、知っている人ならもっと楽しめるようになっている今回のストーリーは、久しぶりに続編であるという事を意識して作られた続編の成功例だと思います。

ただ残念なのは、ゲーム中のキャラクターたちの会話や行動にもっと臨場感が欲しかった所ですね。ビジュアルはいいんですから…。

7

ＦＸチップって何だ？

なんか今さらって感じがしますけど、ＳＦＣの『スターフォックス』に積んであるＦＸチップってのがどんなものなのかをちょいと解説してしまいやしょう。ホントは「ＭＡＣの写真集ネタ」やりたかったんだけど、これはまた時期を見てと言う事で。え〜、簡単に言ってしまうならばコプロなわけです。コプロってのはコ・プロセッサーの事で、ＣＰＵとは別に、複雑な計算を早くやってくれるようなもんですわ。ある一部の雑誌では、ＤＳＰとかいう解説をしておりますけどね。で、簡単に言わずに、厳密に言うならばですね、それらを越えたものなのであります よ。ま、言ってしまうならば、高速なＳＦＣ（音なし）がまるまる１コ詰ってるってな感じですかね。専門的な言葉を使って解説するならば、ＳＦＣとは独立したクロック（３倍）で作動し、並列処理、１命令１サイクル実行（一部）キャッシュ、そしてバス管理までやってのけてしまうのでありますよ。まあ、普通の人にはこれらの事はあまり必要ではないかもしれませんけど、これで、ＳＦＣの致命的欠陥であった、処理速度の遅さをある程度まで克服できるようになってしまったわけです。まあ、悪く言ってしまえば、本来は本体に積むべきだった仕様をＲＯＭに積んでいる、という事です。まあこれは、本体を極力安くして普及させ、新しい技術はカセットに乗せてしまえ、というＦＣからの戦略なんですけどね。その逆、つまり本体を数年先まで持つように設計されたのがＰＣエンジンですわ。まあそんな事はおいといて、ＦＸチップのおかげで、またまた画像処理に幅が出てくるのは言うまでもありません。パターンを持たずに一部のパターンを回転拡大縮少させられるんですからね。あとはどこがそれを活かすか、ですか。

FC

ファミコン用ソフト

任天堂の新作がいよいよ登場『カービィ』よ待っていたぞ

任天堂期待の新作が、ついに発売された。『星のカービィ』である。GB版からの単なる移植ではなく、新たなフューチャーが加えられた。FCユーザーよ、今月はコレで遊べ!

●佐久間亮介

『スターフォックスのすべて』の仕事で、3月は昼夜が逆転した生活。みんな、買ってね。先月号で書いたとおり、『餓狼伝説2』を買った。うちの不知火 舞は3月8日の早朝に世界最強となったよ。そうそう、前田日明選手が左膝をついに手術。はやく、リングの勇士をもう一度みたい。応援します。

点数評価

- 10 最高
- 9 すごくよい
- 8 とてもよい
- 7 よい
- 6 まあまあ
- 5 ふつう
- 4 もう少し
- 3 がんばれ
- 2 もっとがんばれ
- 1 問題外

くにおくんの熱血サッカーリーグ

テクノスジャパン／4月23日発売／¥6500 ■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2人同時可

くにおくんが、再びサッカーに挑戦。格闘や必殺技等の要素がプラス。アクションでありながら、試合中に選手ひとりひとりに対して、指令を出すこともできる。2P対戦も可能。PK戦だけを楽しむこともある。

↑自チームの選手たちへ指令を送る。もちろん自分がボールを持つこともできる

↑2P同時プレイも可能。PK戦のみを楽しむこともできるぞ。必殺シュートだ!

新たな要素の導入により新たな戦略性が生まれた

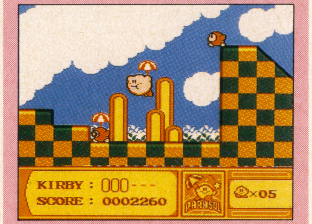
プレイしてみると、これまでに発売されてきたサッカーゲームよりも、キャラクターの動きが遅いのに気がつく。が、やりこんでくると、ゲームシステムを考えたうえで、あえてこの速度にとどめているのだということが、わかった。プレイヤーが、ゲーム中に行わねばならない動作は、既成のものよりも、はるかに多い。実際に操ることのできるキャラは、くにおくんのみなのだが、他の選手に指令を出すことができるのだ。

コンピュータの操作している他のメンバーへ指令を送り、試合を組み立てる。これがおもしろい。指令を出すタイミングによって、選手の行動に変化が現われるのである。既成作品では、自キャラが画面外へ出ると、戦線に復帰するまでが、大変だった。が、本作では、たとえ自分が画面外にいても試合を組み立てることは可能。評価したい。 7

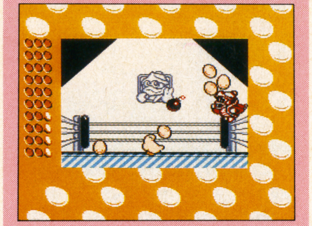
星のカービィ

任天堂／発売中／¥6500（税込み）■容量：6M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

GBにおいて発売されていた同名タイトル作品のFC版。敵を吸い込むことでやっつけ、ステージの奥へと進むマリオタイプのゲーム。今回の移植にあたり、FC版ならではの要素である「コピー」が導入された。



↑敵キャラを吸い込んで、攻撃方法をコピーしちゃえ。カービィの表情が豊かだ



↑ボーナスゲームを楽しめる場所も。UFOキャッチャーだって、あるんだぞ!

パステルカラーの色彩でFCにカービィが彩登場

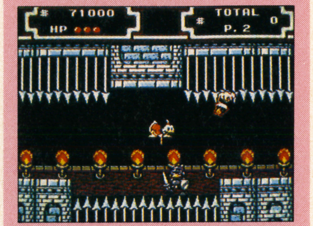
『星のカービィ』FC版の発売を、首を長くして待っていた人も多いのではないか。僕もそんなユーザーのひとりであった。そして実際にプレイしてみて、期待どおり、いや期待以上の楽しさを提供してくれる作品であるのがわかった。さすが任天堂。

FC版のために新たに盛り込まれた、「コピー」なる要素。これにより、〝探す〟という楽しさが加わった。コピーとは、カービィが吸い込んだ敵の攻撃方法をマネすること。「あいつは手強かったけれども、あの攻撃を僕が使うとどうなるのか?」その疑問に答えを出してくれるシステムなのである。コピーシステムの導入により、新たな楽しみが加わったのだ。カービィの表情も、コピーした攻撃ごとに千差万別。かわいく、好感のもてるキャラクターだ。男女の区別なく年齢の枠をこえて、みんなが楽しく遊べる作品だ。 9

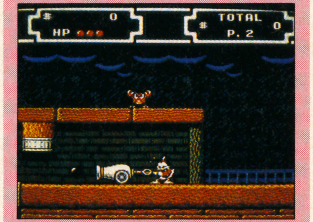
ダックテイルス2

カプコン／4月23日発売／¥5800 ■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：95%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

根強いファンを持つ『わんぱくダック夢冒険』の続編。宝探しを目的とするアクション・ゲーム。ステッキの使いかたによって変化する、主人公のアクションを駆使し、秘宝を探す冒険を楽しむ。ライフ+残機制。



↑主人公の持っているステッキの使いかたが鍵。これだけで楽しく遊べてしまう



↑難易度セレクトもあり、スタート時に3段階の中から選択することが可能だよ

システムだけで遊ばせるだから楽しい作品なのだ

前作はプレイしていないが、ストレートにおもしろさの伝わる作品だ。操作はカンタンなのだが、主人公のアクションに慣れるまでに、少々時間がかかる。ここで、本作をつまらないと思ってしまうかもしれない。しかし、主人公の数々のアクションにどんな意味があるのか、がわかるようになると途端におもしろくなる。

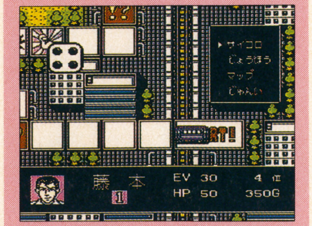
主人公はステッキを持っている。そのステッキの使いかたによって、アクションは変化する。例えば、ジャンプ中に使用すれば、さらに高くハイジャンプができたり、引っ掛けたものを、運ぶことまでできる。ひとつひとつのアクションが、しっかりとしているからこそ、このような楽しみが生み出されるのだ。ゲームのシステムだけで、もう十分に遊ばせてくれるのには、脱帽させられる。

難易度セレクトがついていても高い難易度は同社らしい。 8

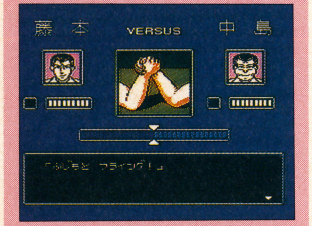
ゴリラーマン

ヨネザワパーティールーム21／4月28日発売／¥6900
■容量：1M■ジャンル：バラエティ■ROM完成度：90%■コンティニュー：なし■プレイ方法：4人同時可

ヤングマガジン誌にて連載中の同名マンガからのボードゲーム化。3つのシナリオを楽しむモードと、アクションイベントだけを楽しむモードの2種がある。別売りのパーティタップを接続すれば多人数プレイ可。



↑サイコロを振り、コマを先へ進めて行く。オーソドックスなタイプの作品



↑アクションイベントだけを楽しむこともできる。パーティ用のモードである

原作を持つ意味は何か？完成度にも不満がある

何もマンガを原作にする必要が、まったくない。活かされているわけでもなく、固有名詞が多いために、原作を知らないとわかりづらいものとなっている。例え知っているとしても、この作品から楽しさを感じるのは難しいであろう。

ボードゲームとしての完成度も、満足がいくわけではない。イベントが発生するマスというものが、極端に少なく、白いマスばかりが目立つ。白い部分にとまっても、乱数によってイベントは発生するのだが、そう頻繁に起こるわけでもない。そのため、延々とサイコロを振って、コマを先へ進めて行くだけの作業なのだ。

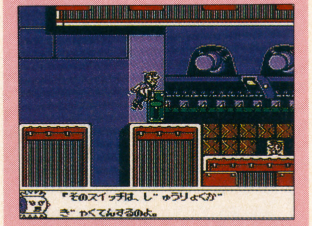
もっと、イベントの発生するマスを増やすべきであろう。今のままでは、プレイが単なる作業でしかなく、楽しみは得られない。アクションイベントだけを楽しむモードもひとりではちょっと。

4

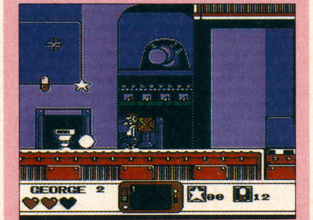
ジェットソン

タイトー／4月23日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

米国の長寿アニメが原作となっている、アクションゲーム。主人公ジョージ・ジェットソンを操り、数々のトラップを切り抜けて、採掘工場のメインスイッチを切ることが目的。ライフ＋残機制を採用。全20面＋α。



↑重力反転や強制スクロール面など様々なトラップが盛り込まれているのが魅力



↑普段の主人公は、箱を投げて敵を攻撃する。ボスとの戦闘でも箱は心強い味方

馴染みのないキャラ本作独自の売りがほしい

米国の長寿アニメが原作となっている作品である。が、やはり日本では馴染みのないキャラクター。ハンナ・バーバラの作品であることを、知っていればいいほうだ。

ゲーム内容は、いたってノーマルなもの。可もなく不可もなくといった印象を受ける。1ステージ内に、様々な種類のトラップが盛り込まれているのには感心したが、特に目を引くようなものでもない。

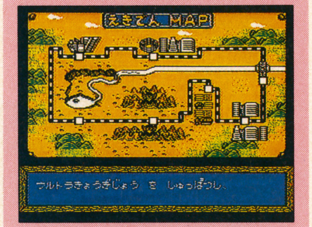
むしろ目を引いたのが、原作に足を引っ張られていないこと。こういったたぐいの作品は、原作を意識しすぎてしまうものだが、本作から、そのような印象を受けることはなかった。もっとも原作自体を知らないので、なんともいえないところではあるが。原作を知らないことが、結果として本作をゲームとして遊ばせてくれたのだろう。独自の〝売り〟が感じられない欠点。

6

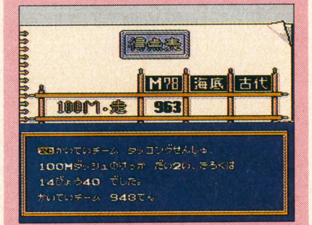
データック専用カセットNo.2 ウルトラマン倶楽部スポ根ファイト!!

バンダイ／4月下旬発売／¥2800
■データック専用■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：データック■プレイ方法：2人同時可

同社より発売されているバーコードリーダー『データック』専用カセット。バーコードを使ってキャラクターを創造、6つのスポーツ競技で、互いの記録を競いあう。『データック』本体への記録の保存が可能。



↑駅伝、走り幅跳び、クレー射撃といったものを含む6つの競技で記録を目指せ



↑6つの競技によって得た得点の合計で、最終順位を競う。良い記録ほど高得点だ

専用カセット第2弾！低価格なのがうれしい

『データック』初の専用カセットの単独発売である。商品の構成は、専用カセットと裏面にバーコードが記されたキャラクターカード40枚がセットになっている。ほぼ同時に発売される、専用カセットの第3弾『SDガンダム』も同一内容の構成。

うれしいのが『データック』本体を持ってさえいれば、低価格で専用ゲームが手に入ること。定価2,800円なる値段は、魅力的だ。

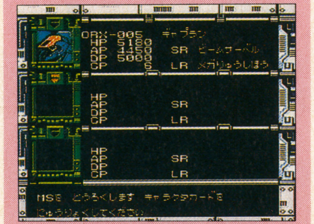
本作は、スポーツゲームである。バーコードを使用する作品は、どうしてもSLGの色が濃かった。が、本作でのバーコードの役割は、純粋にキャラクターの創造のみ——アイテムとして使用できるものもあるが。創造したキャラを操り、6つの競技に挑戦するのは、他ならぬプレイヤー自身なのだ。『ハイパーオリンピック』を彷彿させるゲーム内容。毛色が違う点を評価する。

—

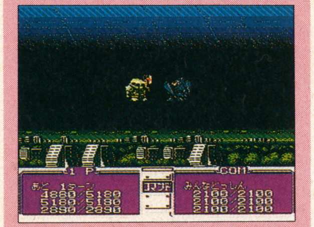
データック専用カセットNo.3 SDガンダムGUMDAM WARS

バンダイ／4月下旬発売／¥2800
■データック専用■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：データック■プレイ方法：2人同時可

『データック』専用カセット第3弾。TVアニメ「機動戦士ガンダム」が展開してきた物語を、簡易SLGとして体験。豊富なデータと、ほぼすべてのガンダム物語が収録されているのが売り。キャラカードつき。



↑キャラクターを創造する。バーコードを解析してくれるモードもあるので便利



↑キャラ同士の戦闘のみで、ゲームは進展していく。命令の使いかたが鍵を握る

単調すぎる展開が問題だ魅力が感じられない作品

『ウルトラマン倶楽部　〜スポ根ファイト！』同様、こちらも『データック』専用カセット。商品のセット構成も同じである。

今回、発売となった2つの専用カセットで遊び、気がついたのが、ソフトごとにバーコードを読み取る法則が異なっていること。そのため、前作では最強を誇っていたバーコードが、そのまま他の作品で使えるわけではない。作品によっては、非常に弱いキャラクターが創造されてしまうこともあるのだ。新たな作品が発売されるごとに、ユーザーは強力なバーコードを探し出す必要がある。

ゲーム内容は、簡易SLGとでも表現すればいいか。バーコードによってキャラを創造し、それらに与える命令をも、バーコードを使って入力する。キャラ同士の戦闘のみでゲームが進展していくため、展開が単調なのは否めない。

—

GB

ゲームボーイ用ソフト

本数少ない今回のGB少数精鋭となれるかっ!?

ページ数も1Pと減り4本のみの紹介となりましたが、レベルの高い良質ソフトが出揃ったようです。毎月このくらいの質を保てると、レビューのしがいがあるんですけどねえ。

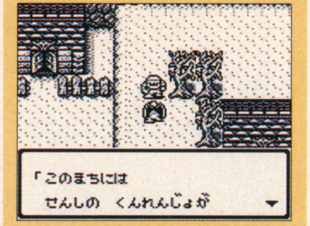
●清野義孝
今年に入ってから数カ月、嬉しいこと嫌なことがドカドカありました。年男なだけに波が激しいのかもしれません。このあと、一体何が起こるか結構不安でもあり、楽しみでもあります。そうそう、話は変わりますが、某S社より『DBZ』の単行本がでました。総まとめしてますんでよかったら買ってね。

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

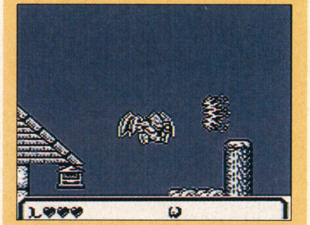
魔界村外伝

カプコン／4月16日発売／¥3500※
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

前作『レッドアリーマー』の続編。魔界に迫る黒き光と軍団の謎を解き、破壊王キング・ブレイガーを倒すのが目的だ。主人公はもちろんレッドアリーマー。ホバリング、ヘルクライムなどを駆使して魔界を救え!!



↑ゲームは魔界の町エルトリアから始まる。主人公はもちレッドアリーマー


↑アクションモードは、ホバリングの使い方が重要なポイントとなる!

シリーズ独自の難しさがどう受け止められるか!?

ゲームの世界へスーッと入り込める展開の上手さ、無駄のないアクションの操作と、カプコンの技術力が窺える。モードがアクションとRPGと2種類用意されていて、アクションモードでは上下左右スクロールの画面を敵を倒しながら進む。RPGモードでは魔物と会話して情報を集めたり、謎を解いたりしていくんだ。両方のバランス、配分がいいので、とても遊びやすい。ただ相変わらずの難易度。まぁこれは老舗のウリとでもいうのか、GBでも受け継がれている。難しい方がアクションはいい! と言う人も多いかも知れないけど、死ぬと始めからになってしまうのはどうかと思う。

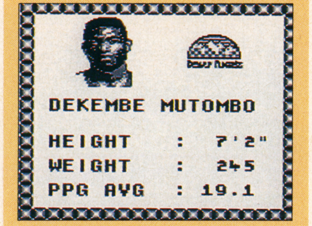
自機のアクションがとにかく豊富でやりやすいから、成長させていくごとに楽しさもどんどん増えていくんじゃないかな。数字のパスワードも覚えやすいしね。

7

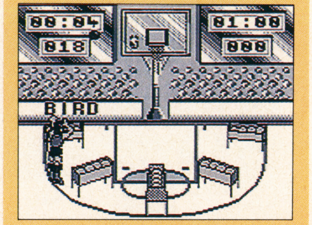
NBAオールスターチャレンジ2

アクレイムジャパン／4月23日発売／¥3980※
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■2P対戦可

全米プロバスケットボール"NBA"の全27チームから、スーパースターが1名ずつ登場する。1対1、フリースロー・コンペ、スラムダンク・コンテストなど6つのモードが用意されており、華麗なテクを競い合う。



↑操作する選手はモードを選択すると選ぶことができる。全部で27人いる!



↑3ポイントシュート合戦では、5つの場所から5球ずつシュートしていく

単なるバスケットゲームとはちょっと違うぞ!

人が入り乱れて試合するバスケットとは全く関係無し。このゲームは、"パフォーマンス・バスケット"とでも言えばいいのか、ダンクシュートや1対1など個人技を競い合うゲームなんだ。基本はNBA全27チームで選ばれた27人の選手から1人を選び出し、その選手を操作してコンピュータ側の選手と対戦する。それぞれシュート率やジャンプ力など違うので、どの選手を選ぶかによってプレイヤーの操作感覚も変わる。

6つの用意されているモード全て、選手の動きが滑らかで操作感覚もいい。特にダンクシュート時の動きと、1対1時のスピード感覚は抜群だぞ。

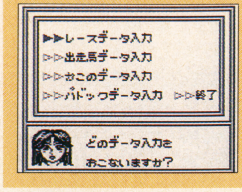
アクレイムジャパンのソフト全てに言えることだけど、メッセージが英語なのが、唯一のクレーム点かな。単純に遊べて、なおかつ熱中できる。久しぶりに燃えるスポーツゲームが登場したって感じ。

7

GIキング! 3匹の予想屋

VIC TOKAI／3月26日発売／¥5900※
■容量：512K■ジャンル：競馬予想■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

統計確率論のデータ分析に基づいて作成された、競馬予想ソフト。レースデータから収支計算までできる。



←データ入力は主にこの4つから選んで行う

開催競馬場からレース条件、騎手名、調教状態、過去の距離別成績など20種類以上の項目で入力可能なもので、打ち込むのが大変かと思いきや、そんな手間はほとんど感じません。一つ一つ判りやすく項目わけされてました。で、肝心の予想結果ですけど、資料によれば予想13レース中、単勝、複勝、枠連、馬連の4つで全部はずれたのが1レースもない! あくまで資料だけど。

—

クレヨンしんちゃん

バンダイ／4月9日発売／¥3500※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

幅広い層にウケている人気アニメのゲーム化。主人公しんちゃんを操り、様々なイベントをこなしていく。

←しんちゃんの相変わらずの口調がイカスぞ!

原作そのままのセリフまわし、操作性の良さが目をひいた。原作つきのゲーム特有の悪い印象があっただけに、ノリの良さとやりやすさに驚き、先入観を捨てないとだめだなと反省。アクションステージの敵がヒップアタックかアイテムを取ってしか攻撃できないので、難しさを感じたね。でも会話のやりとりの愉快さにゲームをプレイしながらつい笑ってしまった。結構良いぞ!

—

HIP・ON!

渡辺浩弐

★渡辺浩弐／GTV編集長。1962年、福岡県生まれ。早稲田大学第一文学部卒。ハイテク・カルチャーの領域を中心に、映像・出版プロデューサー、ライター、コメンテーターとして活躍中……とか、こ～ゆ～プロフィールが「週刊スパ」に出てたけど、信用しちゃダメだぞ。本当のプロフィールは「宇宙茶&水晶ネックレス販売業」だかんな。えへ。うひょひょ。(byインド)

インドマン

★インドマン／「え～どうも、インドマンです。今月はこのスペースを借りて、任天堂さんに業務連絡。あのぉ～『スターフォックス』が手に入らないんですけど(笑)……どこに行けば売っていますか？ あ……一応ボク、プロゲーマーなんで、なんだったら自宅に送ってください。遊ぶだけ遊んだら返しますんで。くれたらお礼にサインを付けますよ…へへ、お願い～ん、うふ♥」

鈴木ミカ

★鈴木ミカ／GTV所属のアイドル……だが、実はフランスの某大富豪の孫娘。先日、祖父が不慮の事故で他界。遺産相続によって6万エーカーの土地、70台のロールスロイス、有価証券など900億フラン相当(日本円にして約9800兆円)を受け取った。こんな彼女と結婚を希望されるかたは、編集部「欲の皮より、ちんこの皮」係まで……どうせこないけどさ。

最新メディアトレンド情報局

花粉症のシーズンである。この時期、クシャミが止まらなかったり、鼻水がズルズルしちゃう人もいっぱいいると思う。そんな時は、このヒップオンを読んでスッキリして欲しい。それでもダメな人は……このページで鼻でもかんで下さ～い。

HIP!

注目テーマには
このマークつき

ついに出た……ワタナベのの企んだドラッグ絵本！ これで「ゲーム虎の穴」は大金持ちになる!?

ナベ　みなさんお待たせしましたっ！以前からこのページで何度もニオわせていた、バーチャル絵本こと**ドラッグ絵本・Mの暗号**がついに発売となりました！ 一同拍手！

3人　わ～、パチパチパチ！

インド　これで我が「ゲーム虎の穴」も印税で潤うってもんだ。フェラーリ買うぞ、フェラーリ！

ミカ　私、生ハム10本買っていい？

ナベ　ミョ～なもん欲しがりますね。え～というワケでさっそくこの本を紹介しましょう。ま。簡単にいうとこれは**世界初の立体謎解き絵本**なんです。テクノロジーを駆使した様々な「視覚のワナ」が仕掛けられましてね。立体写真や3Dステレオグラムがめいいっぱい詰まってます。

インド　飛び出す推理小説みたいなもんか？ よくわかんね～表現だけど…。

ナベ　う～ん。それよりも「3D版ツインピークス」といったほうがわかりやす……くもないか（笑）。

ミカ　具体的にはどんな仕掛けがある

★ドラッグ絵本「Mの暗号」★　立体ビジュアル、残像ビジュアル、サブリミナル……謎解きをしながら、いつの間にかハイになる究極のバーチャル絵本！

★アリーシャと熊とストーンリング★　ヴィム・ヴェンダース監督の「ニオイ付き映画」が池袋に登場！ 人工現実感の最後の砦「臭覚」は極められたか!?

★「超兄貴」のライブ★　警告！ 入場者の身の安全は保障できない……世界初のホモゲーム（？）「超兄貴」のゲームミュージックライブが開催される！

★CDロム写真集「YELLOWS」★　ニューメディアが「表現の自由」を守った!? ヘアもクッキリ写ったデジタル写真集がついに発売！

★パスカル短篇文学新人賞★　パソコンネット上で行なわれる、史上初の文学賞。選考も通信上で行われるので「出来レース」は一切なし！

★バーチャル・フィットネスマシン★　VR空間を自転車で疾走する……。走っているうち体力が付くVRマシンは、フィットネスクラブを変えるか？

★名刺自動販売機「マイネーム」★　自分の名刺があっという間に作れるハイテクマシンが出現！ 渋谷の街では小学生の「社長」が増え始めている!?

★おにぎり自動販売機★　「牛おにぎり」「おかかおにぎり」……ついに出た！自販機用「缶入りおにぎり」は、2種類の味でコンビニよりもお手軽だぞ！

★ジェットラグ・ウオッチ★　針を眺めているだけで「理論的には」時差ボケを解消できる魔法の腕時計……たしかに理屈は間違っていないのであるが…？

★データバンク腕時計★　ゲーム世代必携の「十字キー付き」ウオッチ登場！これでデータの入力スピードは2倍に!? ……ただし、ゲームは出来ません！

［ドラッグ絵本・Mの暗号］

3Ｄステレオグラムから隠し絵まであらゆる手法を使った世界初の「立体謎解き小説」。VR、ヘッドトリップを題材にしたサイバーパンク風恋愛小説をベースに、読者自身も「脳内迷宮旅行」を体験し、その謎を解明してゆく……という過去に類を見ない新ジャンルの絵本。ストーリー上の重要なキーポイントが、様々なビジュアルの中に埋め込んであるので、ページをめくるごとに立体視や錯覚図形のトリップ感覚も味わえる。また、目では知覚できないサブリミナルメッセージも色々入ってるというウワサ。まさに「93年あやしい本大賞」と呼べそうな作品である。1800円にてメディアファクトリーから好評発売中。

［アリーシャと熊とストーンリング］

池袋にあるトヨタのショールーム「アムラックス」内のシアターで公開中の匂い付き映画。あのヴィム・ヴェンダース（「ベルリン天使の詩」などで有名な映画監督）が撮りおろした短篇作品である。劇中、映像に出てくるモノの匂いが劇場内の特殊装置（アロマシステム）から観客席に漂ってくる。アムラックスは、このシステムを日本で初めて常設した体感劇場として、過去にも2作品を上映し好評をえている。入場無料。問い合わせ☎03(5391)5900（月曜休館）

［超兄貴ライブ開催］

謎の「モーホ」CDロムゲームとして話題沸騰の「超兄貴」。そのゲームミュージックをライブリミックス版で演奏するイベント。詳細は不明だが、ウワサによると筋肉ムチムチのボディビルダーの「パフパフショー」やハイレグねーちゃんの「美人ショー」など、キケンな催しも行なわれるらしい。前座バンドにはゲーム雑誌の編集者がサポートメンバーとして「多数」入る予定らしいので、会場へ行って見付けてあげましょう。4月27日、19時から「インクスティック鈴江ファクトリー（JR浜松町駅・徒歩10分）」にて。前売り3000円。当日3500円。チケットぴあで発売中。

の？

ナベ　謎解きだからあんまり詳しくは言えないんですがね。ストーリーを追いながらページをめくると……例えば、**残像ビジュアル**という絵の中心を数十秒じっと見つめてから、他の絵に視線を移すと「見たつもりのないモノ」が、網膜上に残像現象として浮かび上がってきたりするモノ……とかね。そのほかにも光を通して見る「透過ビジュアル」、目の錯覚を利用した「錯覚ビジュアル」など、数百の仕掛けが盛り込まれています。バーチャルリアリティというと、コンピュータなしでは語れない……ってイメージがあるけど、この本は紙媒体というアナログなモノでもVR体験に近いものができるということを証明してますよ。ちなみに深層心理に訴えるサブリミナルメッセージも色々入ってます。

インド　あ、それとこの本を100冊買って読破すると、「空が飛べるようになる」らしいぞ。

ナベ　ウソはいけない、ウソは／

インド　すまん。つい売りたい一心で…ところでVRも最近は「聴覚」「視覚」「触覚」と進歩してきて、ついに「嗅覚」の領域に入ってきてるな。いま、池袋のアムラックスで公開中の映画…**アリーシャと熊とストーンリング**も、そういう方法に挑戦してる作品だ。

ナベ　以前このページで紹介した「夢の果てまでも」のヴィム・ヴェンダース監督が撮った短篇ですよね。

インド　そう。これがなんと／**匂いの出る映画**なのだ。このアムラックスというところでは、数年前から匂いの出る映画を上映してたんだが、今までは実験的な作品が多かった。これだけの有名な映画監督がこのシステムを使うというのは世界的に見ても初めてのことじゃねーか？

ミカ　なんでまた、やろうと思ったのかしらね？

ナベ　金じゃないすか（笑）？

ミカ　いきなり夢のないことを言わないでよ／　で、どんな話なの？

インド　ひょんなことから１台の車に同乗することになった３人の人間を、１日の奇妙なドライブを通して描いたロードムービーだ。

ミカ　その『ひょん』ってなに？

インド　だ～っ／　つまらんことを聞くな／　で、肝心なのはこれからだ。映画の中に出てくるいろんなシーンでその匂いがするんだよ。例えば「車内で食べるクッキーの匂い」とか「ミカンの匂い」とか…。客席のまわりに取り付けられた装置から**「ぷすぅ～」**とかいって映像とリンクしたニオイが散布されるワケ。

ナベ　なんか臭そうですね……。

インド　いや、まあ……そうでもないんだがな。ただ、最後の方は劇場内にいろんな匂いがごちゃまぜになっちまって、よくわからんかった（笑）。

ナベ　まあ、まだまだ開発途上のシステムですからね。ちなみに、もっと手軽に匂い映画を楽しみたい人は「ポリエステル」というビデオ作品が東映ビデオから発売になってます。こちらは番号付きのニオイシートが付いてて、画面の指示にしたがってこするだけ。

インド　アレ、確か後半に「オナラ」だとか「うんち」の匂いがはいってたよな。すげえ臭えの／

ミカ　アンタたち、そういう変なソフトだけは詳しいわね。あ、変といえばすごいライブイベントが今月末にあるってウワサ聞いたわ。**超兄貴ライブ**とかいうヤツ／

ナベ　えっ／、あの発売して３日で完売だった業界初のホモゲームといわれてる「超兄貴」のライブが!?

インド　ゲームのプロデューサーが、菊池さんという業界では有名な**男らしい人**の、あのゲームのライブがっ!?

ミカ　説明的なリアクションありがとう……。そうよ、そのイベントが密かに計画されてるらしいの。

ナベ　密かに…というワリには「チケットぴあ」で前売券売ってるけど(笑)。

インド　でもその内容は明らかになってないからな。いったい何が行なわれるというんだ？

ミカ　それがね…かなりヤバイみたいよ。表向きは「超兄貴」の音楽を、作曲者の葉山宏治さんがライブ用にリミックスして演奏するらしいんだけど……実はボディビルダーの「ペロペロショー」なんかが行われるという話…。

ナベ　あの、その「ウワサでは」ってどっからの情報なんですか？

ミカ　それはナニが裂けても言えないわっ／

インド　もう、裂けてる、裂けてる／　で表のスジから聞いた情報だと「編集部の混成バンド」が前座を努めるようだぞ。それだけでも一見の価値はありそうだよな。俺も出るし……。

ミカ　え、そんなのいつ決まったの？

インド　いまだよ（笑）。

ナベ　しかし去年の発売から4カ月もたってるのにこの盛り上がり……4月16日にはゲームの方の再販もされるようだし、今年は兄貴がきそうですね。

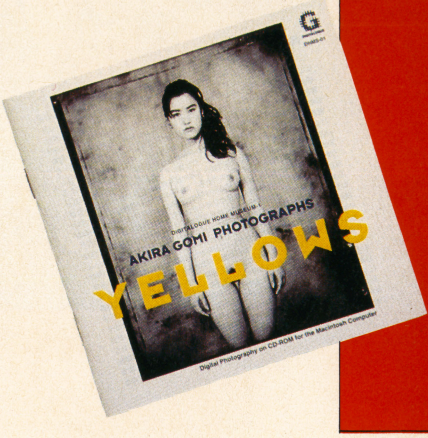
ヘア露出のヌード写真集が、CDロムで生き返る！　パソコンネットが文学を生み出す…ニューメディアの逆襲！

ナベ　さて、今度は「メディアの特性によって芸術が生まれる」という話題。写真家の五味彬さんが撮ったヌード写真集**YELLOWS**が、CDロムになって発売されました。
ミカ　日本でのCDロム写真集って、初めてじゃない？
ナベ　うん、本格的なモノはいままでありませんでしたからね。ただ、それよりもこの写真集の注目すべきところは発売の経緯にあるんです。実は、2年前に某大手出版社から本として…つまり、紙媒体として**発売される予定だった**んです。それがすでに印刷も終わった段階で、突然発売中止になりましたね。すべて裁断処分になったんです。
インド　なんでだよ？
ナベ　どうも「ヘア」が鮮明に映っているのが問題になったようです。
インド　くだらねぇ！　いまさらそんなこと……。
ナベ　で、しばらくはお倉入りだったらしいんですが、今回メディアをCDロムにかえてやっと発売の運びとなったという…まあ、かなりの紆余曲折があったみたいですよ。今回の発売元の「デジタローグ」は原宿でデジタルアートを中心とした展示を行なうギャラリーをやってたり、アート業界ではインディペンデントな組織として有名なようです。こういうカタチでCDロムを出せるパワーをもった団体って、ほとんど日本にないから、がんばってほしいですね。
ミカ　そうね。実は次の話題も芸術…といっても今度は「文学」の世界のコトなんだけど**パスカル短篇文学新人賞**という文学賞が、パソコンネット上に誕生したの。
インド　へぇ。そういえば、筒井康隆氏がパソコン通信を使って創作活動を展開したり、最近パソコンがそっちの方向でパワーを発揮してるよな……。
ミカ　そうなの。その筒井さんも選考委員のひとりになってるんだけどね。システムは簡単。原稿用紙にして20枚以内の作品を、パソコンネットを使って応募するの。すると、それが登録されるってワケ。会員はすべての応募作品を見ることができるし、併設の「会議室」で感想や批評を自由に語り合ってあうことも可能。で、最終的に3人の選考委員がパソコン通信を使って選考をするんだけど、その過程もすべてオープン！　つまり、応募者が自分の作品の批評に対して、**「どこが面白くないんだっ！」**とか文句もいえちゃう。どう、すごく斬新なシステムだと思わない？
ナベ　なるほどね。今までの文学賞って、審査が密室化してましたからね。そういう意味じゃ応募したほうも、選ぶほうも納得がいく審査になる。
インド　でもさ。これって応募した作品を不特定多数の人に見られちゃうワケだろ？　ちょっとハズいよな…。
ミカ　アンタ、そんなこと気にしてるようじゃ文学はできないわよ！
インド　そうか。じゃ思い切ってエロ小説でも書いてみるか……。
ミカ　だから文学だっての！

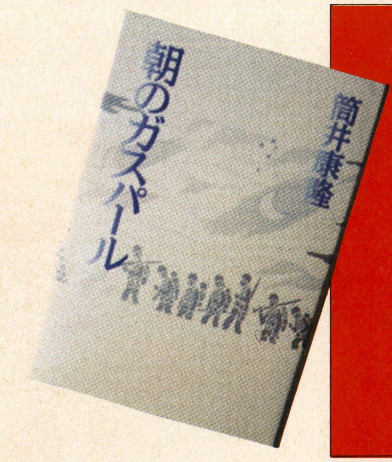
「おにぎり自動販売機」「名刺自動販売機」……ミョーな自販機が東京を占領する？

インド　ではここでVR関係の新製品をひとつ…。**バーチャルフィットネスマシン**という、疑似体験で健康になれるマシンだ。
ミカ　ってことは、「あたかも健康になった感じがする」だけで、実際は健康になってないという……。
インド　ちゃうちゃう！　本当に健康になるんだよ。つまり、見かけはフィットネスクラブによくあるサイクリングマシンなんだけど、それを液晶ゴーグを付けながらこぐ……ってワケ。
ナベ　なるほど。VRシミュレーターの**人力**版みたいな……。
インド　そうだな。コンピュータの中を先導車にしたがって、自転車で走るんだけどけっこう町並みも変化に富んでて面白い。走るコース上には建物や自動車などの障害物もあるから、それをハンドルとブレーキ操作で回避しながら進むというゲーム性もある。
ミカ　ふ～ん。それなら飽きずに運動ができそうね。
ナベ　でも、面白すぎてついつい無理しちゃいませんかね？

［YELLOWS］
ファッション誌などで活躍中の写真家・五味彬氏の撮った作品を取り込んだ、日本国内で発売される初めての本格的なCDロム写真集。「日本人のからだの記録」をテーマに、約50人の女性が時間の経過とともにモニター上につぎつぎと現われる。ちなみにこの写真集は2年前、本として（つまり紙メディア）出版される予定だったが、写真にヘアが写っているということで直前になって発売中止になったモノ。つまり、CDロムというメディアによって復活したワケである。デジタローグから8800円で発売中。この他に「伊島薫×桐島かれん／新美人論ー1」も出ている。どちらもマッキントッシュCDロムプレイヤーに対応。



［パスカル短篇文学新人賞］
「朝日パソコンネット」内に開設された電子会議室に送信してもらうという方法で、一般から公募する日本初のパソコンネットを使った文学賞。応募作品は誰にでも読むことが可能で、作品を批評することができる。また最終選考は筒井康隆氏、井上ひさし氏、小林恭二氏の3名が、これもパソコンネット上で行ない、応募者が批判に対して反論することもできる。最近は、パソコンネット上で筒井康隆氏が連載小説を展開するなど（「朝のガスパール」朝日新聞社から発売中／写真）、ネットワークが文学で盛り上がっているだけに、作品に対する期待も大！　締切りは10月末。
問い合わせ☎03(3289)7061



［バーチャルフィットネスマシン］
松下電工が開発したバーチャルリアリティを応用した室内用サイクリングマシン。マシン部分はフィットネス用の固定式自転車を使用し、頭部にヘッドマウントディスプレイを装着する。自転車のペダルをこぐと、液晶スクリーンにCGの町並み、海岸などが映し出されて、あたかもサイクリングをしているような感覚でフィットネスができるというワケ。ハンドルを切った方向に風景が変わるのはもちろん、波の音や鳥の鳴声などもヘッドフォンから聞こえてくる。また、坂道にさしかかるとペダルの負荷も上がって、リアルな疑似体験ができるようになっている。

HIP!

［名刺自動販売機・マイネーム］
簡単な操作で手早く名刺を作成することができるマシン。上部のタッチパネルを操作して、会社名、部課名、肩書き、電話番号などを入力すると、そのまま名刺になって出てくる。名刺のレイアウトも4パターンの中から好きなものが選べ、漢字、アルファベット、記号などほとんどの表記が可能。30枚で1000円と、いわゆる特急名刺よりもやや安めで、スピードも早いためサラリーマンが緊急の時（名刺が切れた時）に使うことが多いとか。東京は渋谷の大盛堂書店前などに設置されている。

［おにぎり自動販売機］
日本水産が自動販売機用の「缶入りおにぎり」を開発。4月から発売をはじめた。缶の中には1個ずつフィルム包装されたおにぎりが3個はいっていて、約55度に暖められて販売される。味は「おかかおにぎり」「牛おにぎり」の2種類で価格は250円。自動販売機に入るまでは冷凍保存されているので、約3週間は保つらしい。コンビニに強敵あらわる…といったところか。

HIP!

［ジェットラグ・ウオッチ］
時差ボケを解消してくれる腕時計。飛行機などで時差のある場所に移動するときに、あらかじめ行き先の時刻を入力。すると時計が自動的に時差を計算して、目的地に付くまでの間にゆっくり時差分のズレを解消する。つまり、微妙に早く動いたり遅く動いたりするワケである。これによって知らず知らずのうちに時差ボケが解消できるという、なんだか変な話。ちなみにこの時計は、ズ～ッと見つめていないと効果がないということ。とほほ。70ドル。

［データバンク腕時計］
電話番号やスケジュールメモなどのデータを記憶する腕時計。過去にもこの手の商品はあったが、これはデータ入力用に「十字キー」を付けたところが特徴。これにより、「テレメモ」「パーソナルデータ」「スケジュール」など7種類のモード選択や、入力のスピードが飛躍的にアップした。また、イニシャルサーチを搭載した最大50件記憶可能な電話帳、大事な用件をアラームで知らせてくれる機能、世界30カ国の時間がわかるワールドタイムなど、使える機能も満載。カシオ計算機から8500円で好評発売中！

インド　実はそのへんも考えられてて、体験中に消費カロリーを合成音声で知らせてくれたり、脈拍が危険値を越えると**強制的に休息させられる**…といった安全な機能も付いているのだ。
ナベ　あとはユーザーが自分の好みのソフトに入れ替えられるようになればカンペキですよね。
インド　そうだな。さて、今月は話題が充実してててスペースが少ないから、どんどんいくぞ。次は**名刺自動販売機**だ！　これは名前のとおり、名刺をその場で作ってくれるという便利な自販機だ。モニター画面を見ながらワープロのように自分の会社名や役職を打ち込むと、あっという間に印刷されて出てくるという…つまり、スピード名刺の無人版だな。
ミカ　それってどんな人が使うのよ？
インド　まあ、真面目な用途としてはサラリーマンが急な商談で名刺を切らしてるときに使ったりするんだろうが、俺が思うに学生とかがシャレで名刺を作る場合もあるんじゃないか。
ナベ　たしかに千円程度のお金で名刺を作れるんだったら、そんなにもったえなくもない…僕も作ろうかな。
インド　そう思うだろ？　実は俺、この前ちょっと試しにやってみたのよ。**株式会社うんこ**とかいって…。
ナベ　30過ぎて、するな、するな！
インド　ところがさ。これが、けっこう困るんだよ。慣れてないから打ち込むのに時間がかかってさ。そのうち通行人が、珍しがって覗き込んできてんの。んで、みんなが見てる前で「鼻毛」とか漢字変換してたりして…赤っ恥かいたぞ！
ミカ　自業自得よ！　でも、そういう下らない名刺作るのってこれから流行るかもね。そのうち小学生が、みんな名刺持つようになったりして…。
インド　読者も「株式会社うんこ」の名刺を作ってみよう！
ミカ　そういえばあたしも変な自動販売機見つけたわ。何と**おにぎり自動販売機**…カン入りのおにぎりが暖まって出てくるの。これがけっこうおいしいんだ。
インド　ふ～ん。コンビニより便利だな、そりゃ。
ミカ　ちょうど350ccサイズのジュースと同じカンに、小振りなおにぎりが3個。ちょっとお腹が空いたときにはちょうどいいおおきさね。

ナベ　ふ～ん。でも、それってどこでも買えるワケじゃないんでしょ？　あんまり見たことないもん。
ミカ　うん。いまは首都圏限定販売だけど、大きさは普通のカンジュースと同じだから、既製の自販機を流用できるし、今後は全国展開になるかもよ。
ナベ　メーカーも考えてますね。今後に期待しましょう。さて、今度は今世紀最大の発明**ジェットラグ・ウオッチ**という「時差ボケ解消時計」の話題。ジェットラグというのは英語で時差ボケのことを言うんです。
インド　ケッ／　自分の語学力を自慢するヒマがあったら、とっととその発明の中身を教えろよな。
ナベ　原理はいたって簡単。目的地の時刻をあらかじめセットしておくと、飛行機に乗ってる間に時計がゆっくり時間のズレを修正してゆくんです。
インド　は？　そんなもん、向こうに着いてから自分で時計を直せばすむことじゃん。
ナベ　頭悪いですねぇ。それじゃ時差ボケは解消できないでしょ。これは知らず知らずのうちに時間がずれるから…あ、知らないうちにじゃ同じか。だから、え～と、その…この時計の針を**移動中は見てる**んですね。
ミカ　あっ、そうか。そうすれば少しづつ現地時間に近付いてくって…ん？　なんか変じゃない？
インド　いや。まてよ。ずっと見てると大変だから、一時間おきに…って、どう考えても意味ねえぞ、この時計／
ナベ　お、おかしいっすねぇ。
インド　おかしいのはこの時計を作ったヤツじゃ／　じゃあ最後に俺がもっと使える時計を紹介してやる／**データーバンクウオッチ**の新製品だ。何と、これにはファミコンと同じ「十字キー」が付いてるのだ。で、データ入力がすげえ簡単／　今までは「順送り」でやってたアルファベット入力も、液晶表示された文字を十字キーで選ぶだけ…あ、なんか今月はもう字数が尽きちゃったぞ？　とにかく、操作は簡単だしこれでゲームができれば最高なんだが…。

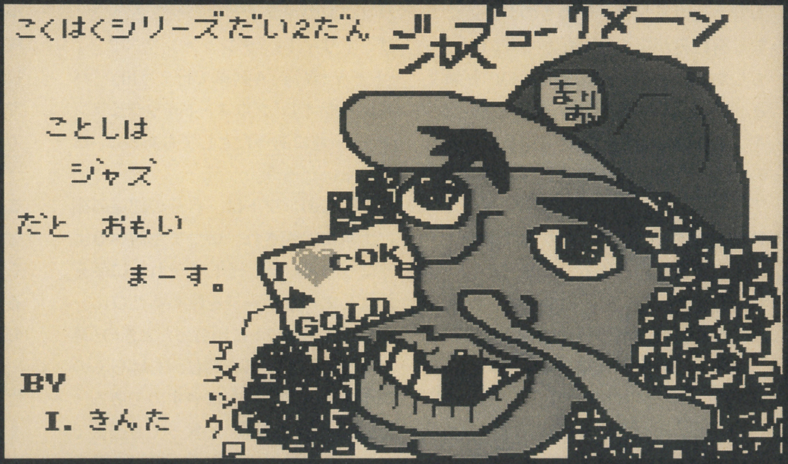
お詫び
皆様にご愛読頂いたこのコーナーですが、さる筋からのお達しにより、存続することが不可能になりました。このような形で終わることを心よりお詫びします。

Hot Game Review

Best choice for game players

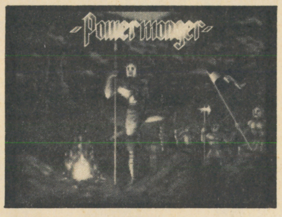
⬇編集部が注目する今号のソフト達

- ●SFC●パワーモンガー/42
- ●SFC●Pop'nツインビー/43
- ●SFC●メタルマックス2/44
- ●P C●ダンジョンエクスプローラーII/45
- ●G B●モンスターメーカー2/46
- ●NEO●餓狼伝説2/47
- ●ユーザーズ・アイ/48



The Graphic Arts/SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

SFC…スーパーファミコン/FC…ファミコン/PC…PCエンジン/MD…メガドライブ/GB…ゲームボーイ/GG…ゲームギア/NEO…ネオ・ジオの略です。



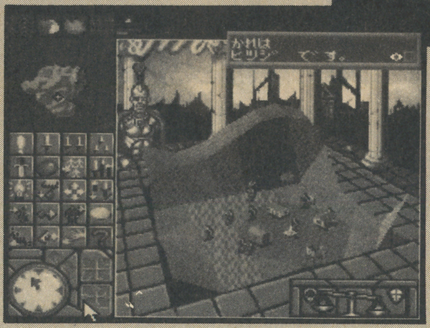
■イマジニア■発売中
■¥12800(税抜き)

パワーモンガー・魔将の謀略

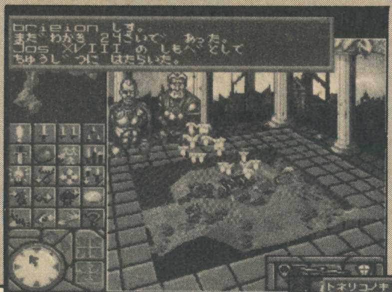
中世ヨーロッパを時代背景として取り入れた『ポピュラス』タイプの箱庭型ＳＬＧ。ただ戦うだけではなく、占領地の統治や食糧問題、武器の生産、全体的な戦略など、プレイの際に考えなければならないことは多い。マップの拡大・縮小や回転機能の採用は、マップ全体の把握を容易にするのと同時に、このゲームの最大の特徴になっている。羊の鳴き声などの効果音は一聴の価値アリ。

猪野清秀

最近はマウス普及の影響で、ＳＬＧの発売が多くなってきた。これはこれで嬉しいことなのだが、ソフトの入手や把握が追いつかなくなりつつあるというのが現状だ。安くなるまで待っていたら、入手そのものが難しくなる可能性もあるので、だいたいは新品を購入している。予算が足りない。どうにかしてくれ（涙）。

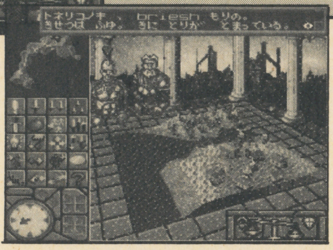


←ゲーム基本画面。もちろん回転や拡大縮小も自由自在だ



- ●容量：８M
- ●ジャンル：ＳＬＧ
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：パスワード
- ●プレイ方法：１P専用

←戦闘で死んだ兵は天使となって天国へ向かう。演出良し
↓ゲームの中でも季節はめぐる。冬には雪が降り、人々は家にこもる。小さな世界がここにある



「厚み」のあるＳＬＧ

ソフトのレビューを長年続けていると、「感覚がマヒしてきたか？」という錯覚に陥ることがある。「慣れ」という一言で片づけるのは問題があるだろうが、それに近いモノを感じるのだ。

かつては、どんな新作にも胸をときめかせ、紹介記事を読んではそのゲームが目の前で動くさまを想像し、カレンダーに×印をつけながらそのソフトの発売日を待ったものである。

だが最近はその「ときめき」を感じることが少なくなった。発売される作品数が多くなったからなのか、それとも昔と比べてソフトそのものが身近になり有難みがなくなったからなのか、もしかすると「ゲームそのものの斬新さ、魅力」を新発売のものから見いだすことが難しくなってきているからなのか。その答えを出すことはここではできない。どれも当たっていそうだし、どれも間違っていそうだからである。どんなに旨い料理でも、毎日食べていれば飽きがくる。その感覚に近いかもしれない。贅沢だといえば贅沢だが。

いつからかはもう覚えていないが、僕はソフトを大きく二つに分けるようになった。その分け方とは「厚みのあるソフト」と「厚みの（あまり）ないソフト」である。

「厚みのあるソフト」とは、パッケージが大きくて厚いとか、マニュアルが厚いという意味ではない。内容的に、価値的に厚みを感じる、という意味である。一度最後までプレイし終えた後にもう一度はじめからプレイし直したい、死ぬほど遊んだ後にしばらく封印してまた後で遊び直しても少しも色あせてない、そんな気持ちを起こさせるものを「厚みのあるソフト」と僕は考える。自分だけが審査員の「名誉の殿堂」といってもいいだろう。

自分だけの「名誉の殿堂」にランクインされたソフトはそれほど多くない。パソコンのソフトと合わせても、『ウィザードリィⅠ』『ダンジョンマスター』『ＦＦⅤ(Ⅳ)』『A列車で行こうⅢ』『パイレーツ！』『グロス・ドイッチュランド』……他にあったとしてもあと二、三作くらいだろう。

これらのソフトは、自分の部屋の棚に大事に保管され、いつでも遊べるようになっている。そしてそれらに手を伸ばしてパッケージを眺めるたびに、初めてそのソフトに出会ったときの「喜び」をそのまま肌で感じ、しばらくの間夢のような時間を費やすのである。

「ＳＬＧざんまい」と言っても過言ではない自分の人生の中で、「名誉の殿堂」に入れられるソフトに出会えることはあまり多くない。それだけに、出会えたときの喜びはひとしおである。ソフトを手にした瞬間、「あ、このソフトは厚みがあるな」と分かり、プレイしてそれを再確認して喜びをかみしめるのである。

ＳＦＣ版『パワーモンガー』との出会いはまさにそれであった。オリジナル版と比較しても色あせないほどの移植レベルの高さ、サウンドの充実。そして元々のゲームの質の高さはいうまでもない。サンプルのロムを受け取ってプレイした瞬間、「厚みがある」というインスピレーションを感じたのである。パソコン版を手にした時には感じなかった「厚み」を、ＳＦＣ版で感じることができたのだ。完成版を手にすることができれば、間違いなく「名誉の殿堂」の棚に収まるであろう。

ソフトが乱造気味になっている現在、価値のある作品を見つけ出すのは難しくなってきている。だが『パワーモンガー』は「厚みのあるソフト」として太鼓判を押せる。これは断言できよう。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

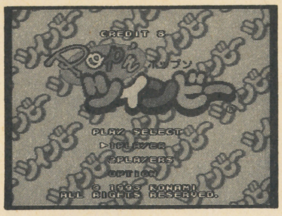
多数のキャラクタが画面上に現れた時の多少の遅さは否めないが、それを考慮にいれてもよくここまで移植できたな、というのが第一印象である。「単行本を書いたからベタ誉めしたんだろう」と疑う前に、ぜひとも一度プレイしてほしい。きっととりこになるだろう。

一つ苦言。いろいろと問題はあるだろうが、定価で一万円を越えると、一般ユーザーには厳しいところがある。これだけナイスなゲームなのだから、一人でも多くの人に遊んでほしい。だからこそ、もう少し値段をどうにかしてほしかった。

（投入時間／50時間以上）

©Bullfrog Productions Ltd. 1990-1993, Licensed from Electronic Arts

Pop'nツインビー



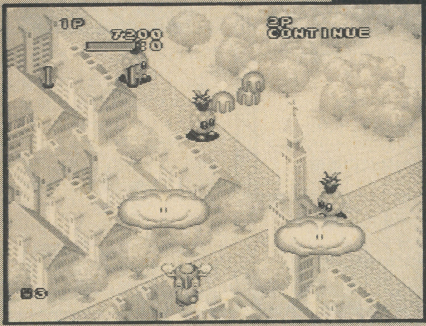
■コナミ■発売中
■¥8900(税抜き)

コナミSTGの人気シリーズ。SFCに登場するのは今作が初めて。雲の中から現われるベルを数回撃って色を変化させ、それを取るというパワーアップのシステム、高い難易度、そしてその難度にそぐわないファンタジックなグラフィックは、シリーズを通して一貫している。2人同時プレイでは、相手を敵に投げ付ける「ぶん投げ攻撃」ができる。喧嘩しないようにプレイすることだ。

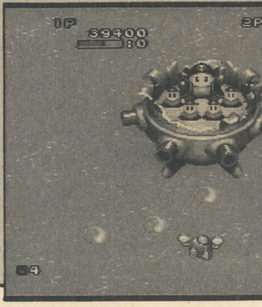
志夢礼子

このコーナーには初登場です。今後ともよろしくッ！

3月に発売されたP社のRPG『JW2』のお手伝いをして以来休養してますが、夏からまた仕事復帰します。誰か仕事ください！ところで4月末の『超兄貴』ライブには残念ながらいけません。暑苦しい真夏にアンコールライブやる予定はナイですか？



←ツインビーが細かい動きをするようになった。パステル調の背景も鮮やか



- 容量：8M
- ジャンル：シューティング
- ROM完成度：100%
- コンティニュー：あり
- プレイ方法：2P同時可

←「突撃～」と叫んで向かってくるけど、弱い。ういヤツぢゃ

↓またしてもコンティニュー画面を見るハメに。難易度下げて再チャレンジした方が良さそう

新作バンザイ！

近頃のコナミはPCでの活躍が目立つんだけど、そのほとんどがアーケードやパソコンの移植モノ。もちろん、良質のソフトはどんどん移植してほしいし、その移植の業は高い評価をすべきもの。だけど、既存のゲームをそっくりそのまま他機種に移したところで、そこからは何も産まれてこないんだよね。そういった点で、コナミもコンシューマーから撤退してしまうのではないか、という懸念を抱かずにはいられなかった。そういった意味で『Pop'nツインビー』は、「待ってました」の新作と言える。あえて厳しい言い方をするなら、良くも悪くも人気STGの最新作だってこと。新作とはいえ、基本的なゲームシステムは変わっていないから、今までの『ツインビー』と大差がないように思えてしまうんだ。初めて『ツインビー』に出会ったという人でもない限り、目新しさが感じられないというワケ。だからといって、まったく新しいゲームシステムを採用すればいいってモンでもないが。

システムを踏襲することの善し悪しは、そのシステムが今までプレイヤーにどう評価されてきたかという点にある。『ツインビー』の場合、ベルを取って自機をパワーアップさせるというアイデア自体が『ツインビー』として評価されている。もはや〝ツインビー〟というキャラクターが出てくるだけのゲームではなくなっているのだ。このゲームシステムについては賛否両論あるらしいが、今作が『ツインビー』であるにはやはり、システムを踏襲するしかなく、それが最善策なのだ。そのせいで、今までの『ツインビー』を焼き直しただけという印象がつきまとうのも事実なのだけど。

メディアがSFCということもあって、快適に遊べることは間違いない。パステル調のグラフィックはきれいだし、ポップな音楽も耳に心地よい。自機は細かい動きを見せてくれる。当然ながら操作性もいい。また、HP制導入という新しい試みも見られる。確実に『ツインビー』シリーズが成長していることを実感させてくれるデキだ。

だから余計に、バランス取りの悪さがとても残念に思える。どこに避けたらいいのってくらいワンサカ敵が出現したと思ったら、プッツリ敵が出てこないとか、難易度が高過ぎて、せっかくの敵キャラのかわいさも背景の美しいグラフィックも、楽しむヒマがない等々。

個人的にはFC版の『ツインビー3 ポコポコ大魔王』が、シリーズ中一番気に入っている。難易度が低いから、コミカルな世界観やキャラクターを思う存分楽しむことができるんだ。特にステージボスのワケわかんないハチャメチャぶりがイイ。初めてボスと対面した時、『ツインビー』ってスゴイSTGだな、と感心したものだ。ああ、それなのに『Pop'nツインビー』には、あのテのキャラクターがいないではないか。全体的にアカ抜けしたというか洗練されて、ナンセンスな部分が削り落とされたような気がする。コミカル路線やめちゃったのかな。『ツインビー』には遊び心も必要不可欠のような気がするんだけど。

とは言うものの、ゲームとしてはシリーズ中一番のデキだろう。コナミならもっといいモノが作れるはずだという期待から幾つか不満点を述べたけど、目クジラ立てて文句を言うほど大きな問題ではない。『ツインビー』を知らない人には今作で、ベルをポコポコ撃つ妙な面白さと、ヘンな敵の襲来に驚いてほしい。

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

2人同時プレイの時、敵だか味方だか弾だか雲だかわからなくなることがある。慌てていろんなボタンを押したら、相手を投げ飛ばしてしまって喧嘩になった。

初めて『ツインビー』をプレイした人は、キャラクターのかわいさと難度のギャップに驚くだろう。おサルにはクリアできないと思う。でも2Pの途中参加が可能だから、通りすがりの人にでも(?)助けてもらおう。

ゲームに直接関係ないけど、ツインビーかウインビーを選ぶこともできる。お好きな方をど・う・ぞ。

(投入時間＝8時間)

©1993 KONAMI

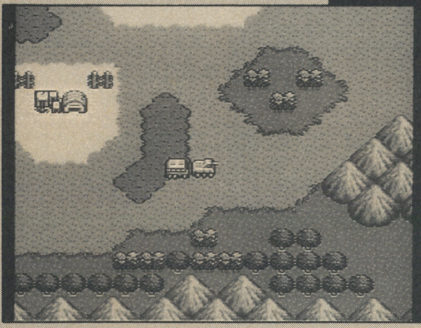
■データイースト■3月5日発売
■9500円（税抜き）

メタルマックス2

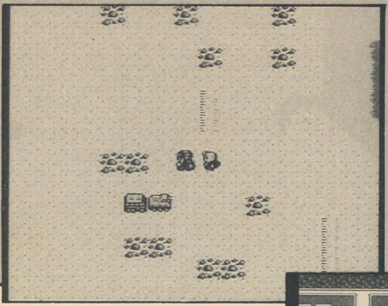
壮大な物語。感動的な台詞、美形の人物。そういったものとは無縁だけれど、コンピュータゲームとして本当に必要なエキスだけはたっぷり詰め込まれているのが、この『メタルマックス2』。そこにあるのは広い世界と、いくつかの戦車。乗るも自由なら乗らぬも自由。自由度の高さでは他の追随を許さない作品ですが、この作品には、その自由度の陰にもっと大きな秘密があります。

とみさわ昭仁

私のライフワーク、ドリフターズ研究は相変わらず順調です。ドリフ結成以前からの歴史を網羅した「完全ドリフ年表」の作成はもちろん、関連グッズ収集（先日は『やればやれるぜ全員集合!!』の映画ポスターを入手）や、ドリフ記事のスクラップも着実に進んでます。でも、私の人生本当にこれでいいのか!?

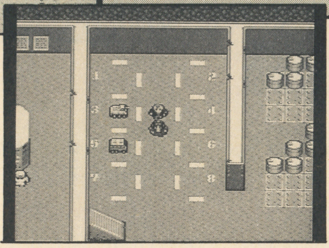


←乗り物（戦車）の存在が、単なる移動手段なだけではないのが大きな特徴



- 容量：12M
- ジャンル：RPG
- ROM完成度：100%
- バックアップ：バッテリー
- プレイ方法：1P専用

←どこにどう戦車を停めようともそれはプレイヤーの気分次第↓なのに、つい駐車場へ整列させたくなるこの気持ち。8台すべてが並んだ光景は美しすぎる



面白さのタネ明かし

活字や音声や映像というメディアを利用した娯楽の中では、感情移入の密度といった点で、あきらかにコンピュータゲームが優れています。その最大の理由は、ゲームには“インタラクティビティ（相互作用性）”と呼ばれる要素が含まれているからです。

ゲームの中の要素がプレイヤーの感情を動かし、プレイヤーはその感情に従ってゲームの中で行動する。

こうした、作品と人間とのインタラクティブな関係は、現在のところコンピュータゲームにしか存在し得ないものです。そして、このことこそが他の娯楽メディアとゲームとを決定的に差別化し、優れたエンターテインメントとして位置づけているのです。

では、ゲームにおける“インタラクティブ”とは、具体的にどういった部分を指すのでしょう。

それは『メタルマックス2』をプレイしてみればすぐにわかります。この作品の中には、ゲームにおけるインタラクティブ性とは何かを知るための非常に重要な例が、いくつも仕込まれているのですから。

ここでは、そのうちのひとつだけを説明することにします。

まず、このゲームは戦車に乗って冒険するゲームですね。戦車は8台まで所有することができます。でも、通常乗り回せるのは人数分（3台）までですから、残りの戦車はどこかに停めておかなければなりません。どこに停めたらいいのか？　駐車場ですね。

『メタルマックス2』は自由度の高いゲームですから、べつに「戦車を停めるのは駐車場でなければならない」というルールはありません。むしろ、戦車の乗り換えをスムーズに行うためならば、なにも町の中のドックの中の駐車場の白線にそって戦車を停めるなんて面倒なことをせず、フィールド上のどこか目立つ場所へ戦車を1ヶ所にまとめて停めておけばいいはずです。そのほうが、わざわざ町の中に入って戦車を引っ張り出してくる、といったような手間も省けるというものです。

ところが、このゲームをプレイしている人に聞くと、10人ならほぼ10人が戦車を駐車場の中、しかも白線にそって停めている、と言うのです。それはなぜだかわかりますか？

答えは色々あります。例えばある人にとっては「良心が傷むから」であったり、またある人にとっては「単に性格が几帳面」なだけであったりするでしょう。つまり、これはプレイヤーの心の中の問題なわけです。

しなくて済むことを、感情に動かされて、わざわざしてしまう。ゲーム画面の内側と外側とを、受け手の心が往復する。これこそがゲームの持っている“インタラクティブ性”なのです。

そして、ついでながら言っておくと、この『メタルマックス2』で重要なのは、作り手がそのことを熟知していて「プレイヤーはきっと白線にそって戦車を停めたくなるに違いない」と、あらかじめ駐車場のシステムを仕掛けておいた、ということです。

さて、ここまで述べてきたことを理解したら、以後はその視点で『メタルマックス2』をプレイしてみてください。作者が巧妙に仕掛けた、インタラクティブなトリックの数々がきっと見えてくることでしょう。「デカキャラが動く」ことや「感動的な物語」というような、表面的な驚きとはまったく異質のゲームでしか為し得ない驚きが、そこにあるはずです。

最後にヒントをふたつ。

〈トルネコの弁当〉〈フライングマン〉

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド（BGM）
- グラフィック
- 全体のバランス

『ドラクエ』のヒット以降、似たような中世RPGが増えましたが、このゲームでは舞台設定とかいう以前に、戦うことへの動機が根本的に違うので、志向としてのオリジナリティは限りなく満点に近いと思います。ただし、それを遊ぶためのシステムは既存のものからの借用、およびアレンジなので、差引きで4点ぐらいが妥当なところでしょう。

なんにせよ、このゲームには今後のRPGが進むべき道を示す大きな可能性が秘められています。でも、そのことは上記の評価項目では表せないんですよ。

（投入時間／80時間以上）

 ©DATA EAST ©CREA-TECH 1993

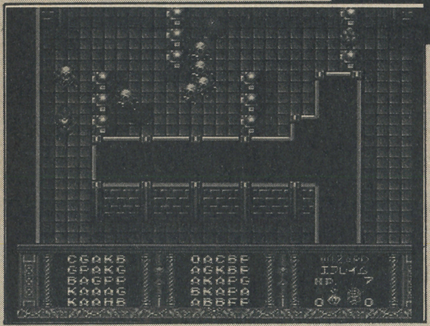
■ハドソン ■3月26日発売
■¥6800

ダンジョンエクスプローラーII

今から約5年前に登場した5人同時プレイのアクションRPGのパート2がCDで復活。画面処理や戦闘形式までほとんど完全に移植といった面持ち。新システムとしてゲーム中に自由にジョブチェンジが可能になってアキ症な人にも大丈夫。ゲームバランスの方も前回よりややラク。しかし、このゲーム3P以上でヤラなくては意味はない！ ただただ大人数でガントレットするが良(笑)

佐藤 大（npfx）

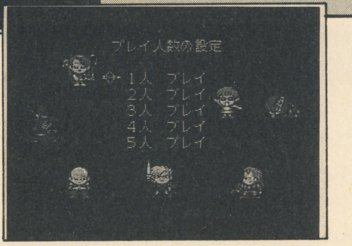
初登場のゲームフリークに出入りしてるテクノ好き作詞家。ゲームはスタイルだなぁと思ってクラブにゲーム機持ち込んでイベントやったりゲームテイストのシャツ創ったりしてます。今度、GMOっていうアルファレコード内のゲームミュージックレーベルでテキストヒーローになりました。これからも御贔屓に……。



←ドーンと暗いトーンとキモ悪系敵キャラも前作のままであるのがわかる。

- メディア：SCD-ROM
- ジャンル：A・RPG
- ROM完成度：100%
- バックアップ：あり
- 5P同時可

←CDなんでCG増えてます。そんで物語も解りやすくなりやした。でパシッと燃える城ッス。
↓選んだキャラのジョブによってできる事がかなり変わるのだ。



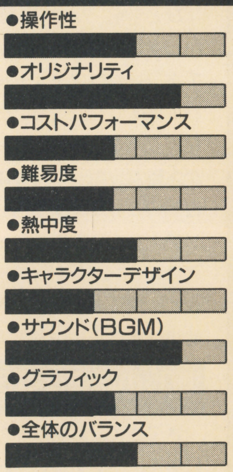
いわゆるテクノスポーツ

私、常々スポーツというヤツの定義には疑問を感じていました。例えば、マラソンや水泳と同一線上でクレー射撃やゴルフもスポーツ？ なんかスポーツって原体験が部活動な為か、ラクそうなモンはみんなスポーツじゃなくてゲームの様な気がしているンだよね。だからＦ１やパリダカが『モータースポーツ』と呼ばれているのもシックリこん、だって座ってるだけじゃんよー。じゃあ、そういう意味で考えると逆もまた真実である。全てのゲームはスポーツなのだ（極論で言うけど勝ち負けの世界って事）。 でも、だからってＴＶゲームが全部スポーツなのだとは簡単に言えない。何故かというとＴＶゲームは１Ｐが基本にあるからだと思う。スポーツは、やはり人と人の勝負が大事（そういう意味でストIIってスポーツだよねヤッパ）。 あともう１つ『ゲーム』が『スポーツ』になる為に大事な要素はなんと言っても『ああ青春のチームワーク』。 コレがなかなかＴＶゲームの世界では存在しない。だってＴＶゲームってコンピュータか人との対戦が基本でしょ。だから、ファミスタやサッカーなんかのスポーツ移植ゲームはやっぱスポーツとは言えない。将棋や囲碁、チェスと同じゲームだと思う。同じチーム内での連係プレイってないじゃんね。アレが青春でしょ。ドンマイ里中！ ってコトですよぉ。というわけでやっとここで登場する『ダンジョンエクスプローラー』シリーズ（１、２どっちも同じだからね）。コレこそが「いわゆるテクノスポーツ」っていう話だったんですよ。

「マイパッド持ち寄ってGO」

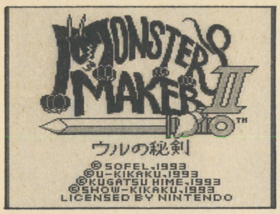
このゲームやって思い出すのはやっぱ、いにしえのアーケード『ガントレット』でしょ。見知らぬアナタと見知らぬアナタが、たったの100円でいきなりチーム。イヤイヤどーもで友達も増えたりしての『ガントレット』……で、現代にバックしてＰＣで久々の５Ｐのタップの登場。みんな家から持ち寄った自分のパッドを差込んで（コレがいいよ。スポーツって感じ。マイシューズ、マイボールっていうテイスト。それにＰＣの場合パッドの種類でこいつクリーム色のパッドのオリジナルじゃんとか、こいつ『ＤＵＯ』かよーとかわかるからね）ンでおもむろに『ＤＥII』をセットアップ！ ジョブを選んでＲＵＮプッシュ。この時一緒にプレイしたのが友達になって２日目のオルター八（仮名）の連中だったんだけど。コレってスキーやスケートと一緒。なーんか初心者イジメって楽しいヤね。いきなりロープウェイに載せて山頂に投下って感じでドワーフにしちゃったヤツに「おせーよ」とか「もーダメ人間だなー」とかいいながら敵のタテにしちゃったりしつつ先へすすむ……。気がついたらスポーツの基本のハズのチームワークがぁ。でも大丈夫サ。『打倒！ 魔道王フォルゴーン』なんて大きな目的があるからね。とＰＣ機関、（＝エンジン）ユーザー達のコミュニケーションはオッケー。メガドラの『ミッキーとドナルド』が恋人同士のタンデムゲームだとしたら、『ＤＥII』はヤッパ体育会系スポーツマンシップにのっとってゲームでしょう。それにしても極限状態になると人間性格がバレるバレる。一度ＤＥＡＤしたらみんながピンチを脱出するまで登場しないヤツとか、団体行動がヤで一人で別の場所行っちゃって一人ぼっちになって泣くヤツとか（ダンジョン内は最後の一人が行ったフロアに決まっちゃうのだ）テクノスポーツってこわいッス。

評価表



ホントこのゲーム一人でやっちゃダメですよー。なんというか５Ｐタップが寂しいと泣きます。マイパッドの自まんなんて他のハードじゃ出来ない事だしねぇ。とりあえず3人以上でプレイが基本でしょ。でもさ。一言だけ言っていいですか？ もうＣＤだからＣＧ一杯とかさ。声優使うとかさ……。うーんという感じッス。それがなかったらもっとスムーズにゲーム性もアップなんだけどオシイッス。あのアクセススピードだけはなんとかならんのかノー……。とＣＤの未来について考えちゃうワタシなんですけど。
（投入時間＝５時間）

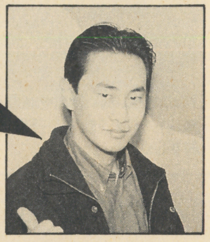
©1989·1993 HUDSON SOFT



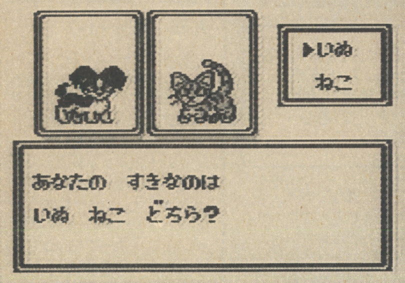
■ソフエル■3月19日発売
■¥4980※

モンスターメーカー2 ウルの秘剣

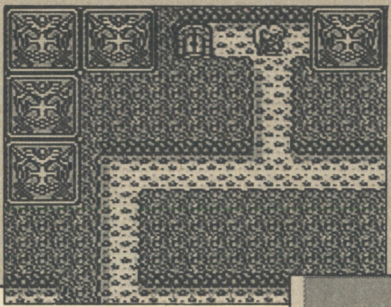
初めてゲームボーイで遊んだ時は、正直言ってカルチャーショックだった。なぜなら、ゲームウォッチやウォッチマンといった液晶ゲームの類で育った僕からしてみれば、携帯ゲーム機なんてたかが知れているという偏見があったからだ。ドットマトリクスを駆使したグラフィック。残像を利用したなめらかな動き。そして、ドラゴンクエスト級のRPGまでも楽しめてしまう。凄すぎる。



松野桂司
冒険企画局というチームで執筆活動をしております。熱いハートの阪神ファンです。『重装機兵ヴァルケンのすべて』はもう読んでいただけたでしょうか？ 必勝本としてだけでなく、究極のファン・ブックとしてもチリバツな1冊ですので、ぜひ読んで下さい。シムマガジンでも記事を書いてますんで、よろしく！



←あなたは、犬と猫のどっちが好き？ 何と、選んだ方をペットにできるのだ



←↓グラフィックは絶美麗。迷宮や洞くつなどはこのようにカードによって隠されている。これをペロンペロンとめくっていくのだ

- ●容量：2M
- ●ジャンル：RPG
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：あり
- ●プレイ方法：1P専用

いまさらネタで恐縮ですが

ひと昔前「ソフトが面白くないのはハードに限界があったからだ」なぁんてタワけたコマーシャルがオンエアされていました。でも、ゲームボーイを見てごらんなさい。ね。そんなコピーが大嘘だったってことは、みなさん御存知のとおり。3千円～5千円程度のソフトをがしゃんとハメ込むだけで、アクション、シミュレーション、ＲＰＧと、何でもござれ。何とも、技術の進歩はすばらしいものです。

麗しの姫君は選ばれた勇者

さてさて、お話はウルフレンド大陸にある、ベングというお城から始まります。突如、天空より落下した8つの彗星。好奇心旺盛なベングのお姫様は、王様や妃様の目を盗み、お供の騎士と彗星を拾いに出かけます。ところが、何とその彗星には生物を狂わせて魔物にしてしまう力があったのです。ひとつの彗星を手にした時、お姫様は、あらがうことのできない運命の流れにまきこまれてることとなるのです。

プレイヤーは、このお姫様となって、共の騎士とともに、冒険の旅に出るワケです。一行の行方には、様々な困難がまちかまえています。出会いと別れ、そして新たな出会い。そんな人間ドラマもひっくるめた「ほんわかほろり」な物語が展開されていくのです。

とにかく、あちこちにちりばめられたアイデアが、ゲーム展開を盛り上げてくれます。まず、ゲームを始めるとすぐに「犬と猫のどっちが好き？」という質問があるのですが、これの答えに対応したペットが、冒険の共をしてくれるのです。また、グラフィックがよく描けていて、キャラクターのアップ絵はもちろんのこと、戦闘中のプチキャラもバッチグー。しかも、プチキャラがちゃかちゃか動いて攻撃するだけでなく、持っている武器によって動きが違うという芸の細かさ。さらにさらに、剣と斧といった違いもしっかりフォローしているのです。凄い。

モンスターと仲よくなって、仲間にすることができるのもゲームを盛り上げます。そのモンスターをより強いものと交換することもでき、効果的にモンスターを操れば、ゲームもサクサク進むようになっています。また、シーフを雇うというシステムもあります。ダンジョンでは、プロのシーフが罠の探知をしてくれるというものですが、いい味を出しています。もうひとつ、このソフトの特徴として、経験値というものがないということが挙げられます。キャラクターのレベルは、イベントをクリアするたびにアップするようになっているのです。ちなみに、隠しイベントもいくつか用意されていて、プレイの幅も広がっています。

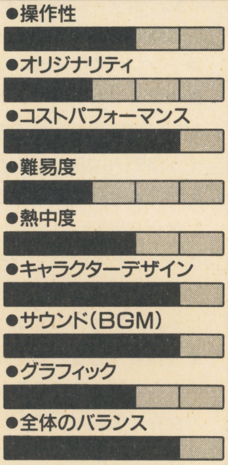
アイテムや魔法の種類も豊富で、呪われたアイテムをレベルで克服し、使いこなせるようになるといった、面白い要素もあります。ＲＰＧとしてのボリュームも充分ですし、エンディングもすっきりとまとめられていて、不覚にも感動してしまいました。

でもって結論なんです

ゲームボーイというハードの制約のなかで、できるかぎりの努力をする。そんな姿勢が、このソフトを本当の意味でハードの限界を超えた作品に仕上げたのではないでしょうか。なんて、ちょっとヨイショのしすぎかな。

安易に新ハードとその性能にだけ頼って「本当のゲームとは何か？」を見失っているメーカーが多い昨今、ゲームボーイはいい意味で四苦八苦していると思います。

評価表



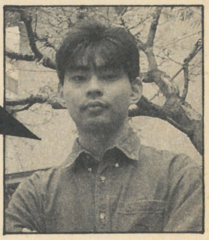
カードをペロンペロンとめくっていくという移動方式は、いちいちボタンを押さなくちゃいけないので、めんど臭いですね。細かなアイデアはともかく、ＲＰＧとしてはとてもオーソドックスなものなので、オリジナリティは低いです。ただ「オリジナリティが低い➡ダメソフト」ではないことを、証明した作品です。王道ゆえの楽しさって、けっこう大切なんですよね。燃えるほど熱中するソフトではありませんが、2度3度と遊びたくなる秀作です。
（投入時間／18時間）

©翔企画／遊企画／九月姫／ソフエル

■SNK■3月5日発売
■¥28000

餓狼伝説2

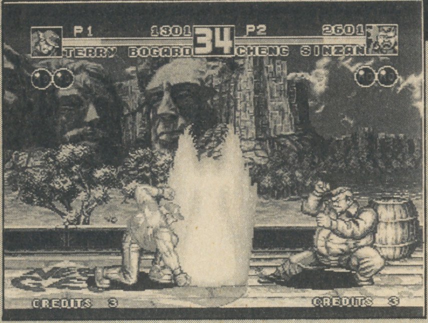
前作である『餓狼伝説』が発売されたのが一昨年の12月。それから1年が経ち発売された本作品『餓狼伝説2』は、ゲームシステムこそ大きな変更はないが、操作性やライン移動システムといった細かなところに変更がなされ、現時点ではNEO・GEO格闘アクションゲームの集大成とも言える完成度に仕上がっている。プレイヤーキャラも8人に増え、対戦プレイも熱い。



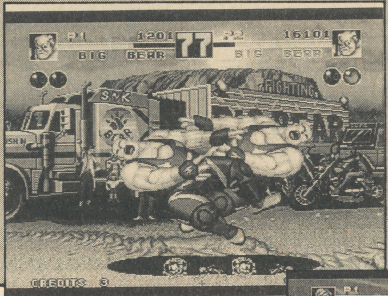
依田智雄

どうも、ホットゲームレビュー久々の登場ですだす。そう、NEO・GEO本作ることになりましてぇ、まぁ気合い一発頑張ろうと思っている今日この頃な訳ですよ。

元宮くんが2冊の単行本抱えて壊れていく姿をみると、恐ろしい気がするんですが、まぁやるしかないっつーことで、応援の方もよろしくね。



←起死回生の一撃、超必殺技、各キャラにそれぞれ一つずつ用意されている



- 容量：106M
- ジャンル：ACG
- ROM完成度：100%
- バックアップ：あり
- プレイ方法：2P対戦可

←同キャラによる対戦プレイももちろん可能
↓ライン移動を制する者は、『餓狼2』を制すのだ

狼たちの二度目の挑戦

NEO・GEOで発売された対戦型格闘ACGはこの『餓狼伝説2』で4本目になる。この数が多いかどうかはともかく、その4本のうち『餓狼伝説』、『龍虎の拳』の2本はプレイヤー同士のVSプレイよりも対CPUプレイがメインの作品として仕上がっており、プレイヤー同士によるVSプレイが楽しめるのは『ワールドヒーローズ』と本作品の『餓狼伝説2』の2本である。

対戦型格闘ACGがブームとなっている要因は、多数用意された個性のあるキャラクタの中から、それぞれのプレイヤーが好みのキャラクタを選択してプレイをすることができ、その上対戦する相手がCPUではなく人間である場合、プレイする度にゲーム展開が変わるので飽きが来にくく、さらにプレイヤーの腕が上達すれば対戦熱も過熱する。

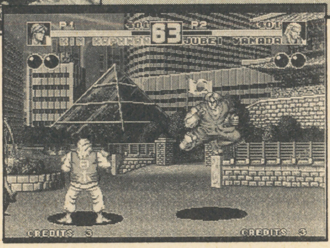
もちろんその背景にはキャラクタ間のバランスや操作性等においてしっかりと作られた作品があってこそなのだけれど、ブームの火付け役となったカプコンの『ストリートファイターII』はそれらを充分に満たしていた為、ロングヒットを続けた。

NEO・GEOの『餓狼伝説』は一応の形でプレイヤー同士での対戦はできたものの、使用できるキャラクタは3人と少ない。また必殺技によるダメージが大きいため、必殺技偏重のゲーム展開となってしまうため、対戦プレイのバランスが悪く、どちらかと言えば対CPUプレイ中心の作品となってしまった。

そこで、今回の『餓狼伝説2』なのだが、まずプレイヤーの使用できるキャラクターも3人から8人に増えたため対戦もバラエティに富み楽しめるようになり操作系も前作よりも複雑になったが、その分操作性は向上し攻撃方法のバリエーションも増え、必殺技偏重主義だった前作とは打って変わってバランスのとれた作品に仕上がっている。と、ここまでだったら今までの発売された対戦型格闘ACGの及第点。

比較する訳ではないんだけれども『ストII』が発売されてから3年ということを考えると、それ以上に何か付加するものが無ければ物足りない。

そこはさすがに考えられており、本作品オリジナルの要素もいくつか付け加えられている。『餓狼伝説』シリーズの特徴とも言えるのが手前と奥にキャラクターを置く2ラインの移動システム。『餓狼伝説』ではCPUキャラクターのみが自由にラインの移動をし、プレイヤーキャラはそれを追いかける



ようにしての移動しかできなかった。しかし、『餓狼伝説2』では改良されてプレイヤーキャラも任意に移動することが可能になった。これが実際ゲーム中にどう関わって来るかというと、例えば『ストII』における“鳥かご”状態（画面の隅に追いやられて動けない状態）になってゲームが膠着状態に陥ることがなくなった。つまり、追い込まれたらもう一方のラインへと移動すれば逃げることも可能なのだ。また、わざと自分から逆のラインに移動して反対のラインから相手に攻撃を仕掛けることも可能になり、それまで平面的だった格闘ACGに立体的なゲーム展開を可能にした。

多数の格闘ACGが発売され、どれも負けじと様々なアレンジを試み暗中模索している中で、本作品はオーソドックスな形を取りつつも、それが新たな試みとバランスよく融合しており、現時点ではNEO・GEO対戦型格闘ACGの集大成と言っても過言ではない。

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

操作性は前作に比べたら格段によくなっているけれど、NEO・GEOのジョイスティックに完全に慣れていないと出し難い技もある。コストパフォーマンスは、アーケードの基盤が新品で10万円位するご時世で2万円そこそこの値段でこれだけクオリティが高ければ満足でしょう。（もちろん安いとは言わないけど。）全体のバランスについては、割としっかりしているんだけれども、3闘士はさすがに強い強い。でも実はパターンを見切っちゃうとそれほどでもない。対戦プレイの方が燃えるけれど。

（投入時間／120時間）

©1993 SNK CORP.

ユーザーズアイ USERS'EYES

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

新受験生諸君！　文章は書けば書く程うまくなる。そこで小論文対策にユーザーズアイ！　謝礼まで奮発して、まるで慈善事業！

SFC スターフォックス

●任天堂●￥9800(税込み)●STG

文・東京都　山野裕史(19歳)

ポリゴンは、ボクらに何を見せるのか…！今、キミの部屋が宇宙になる…!!

いゃあ、話題になりましたねえ。この『スターフォックス』。どのゲーム専門誌にも「ポリゴンが〜」だの「スーパーＦＸチップが〜」だの、専門用語（？）ビシバシで…いつもながら（話題作りが）ウマイなあ、任天堂。ボクらミーハーゲーマーの間でも「なんかスゴイらしいぞ」という（漠然とした）ウワサで持ちきりでしたよ。

で、ついに買っちゃいました。…ハイハイ、感想ね。あっ、その前に一言…いい？

質問。みなさんはゲームを購入する際に参考にするモノってありますか？

雑誌の記事、広告、CM、雑誌の評価…など、材料はたくさんありますが、最終的に決め手となるモノはどれですか？

ボクは、やっぱりCMかなぁ。なによりCMは「動いてる」。それが最大の魅力です。キレイなグラフィックと、滑らかなアニメーション。そして、美しいサウンド。マシンの進化と共に、ますますその重要性が問われている昨今、ゲームをパッケージだけで選ぶ人って…いる？

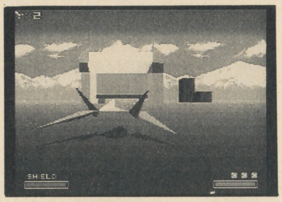
それを踏まえて、もうひとつ質問。グラフィックがすごくキレイなクソゲーと、グラフィックは最悪だけど、すごく面白いゲーム。画面写真だけを見て判断。あなたはどちらを購入しますか？

うーん、深いなあ。いわゆる『恋人にするなら、顔と性格どっちをとる？』という質問と同じくらい深い。

いゃあ、話題がズレましたね。『スターフォックス』を見てたら、ふとそんなことを考えてしまったもので…。

あっ、そうそう。感想ですよ、感想。いゃあ、すっかり忘れていましたよ。

コホン。まあ、なんていうのかなあ…評論家ぽく言うと「空間を感じる」って言うんですか？　よくわかんないけど、確かに感じる…のかな？　うーん、いわゆるレースゲームなんかで「風を感じる」って言うのあるじゃない？　そう、あんなカンジ。とにかくカラダが自然に動いちゃうのだっ。



→「空間を感じる」って表現、いいね。惑星面では機影がうまい効果出してる

いやあ、こんなゲームがおうちで遊べるなんて、スゴイねえ。ヴァーチャル（？）だねえ。もう、ポリゴンさまさま。スーパーＦＸチップさまさまだよ。

まあ、とにかく遊んでみましょう！　動いている画面を見ましょう！　だって、静止画面じゃただの『紙ひこうきのゲーム』に見えちゃうもの（笑）。

私の評価表

操作性	Ⓑ
グラフィック	Ⓐ
サウンド	Ⓐ
効果音	Ⓐ
パッケージ	Ⓐ
マニュアル	Ⓑ

総合点95

選評　採用３回目の常連。決してヒイキしてる訳じゃないよ。山野君は試行錯誤しながらたくさん書いて送ってくれるんだけど、着実にうまくなってきてる。

SFC ファイナルファンタジーV

●スクウェア●￥9800(税抜き)●RPG

文・愛知県　ディオーラ(19歳)

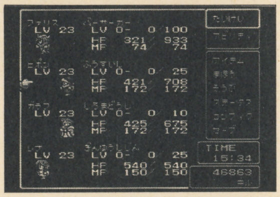
かたくなだった私の心をひらかせたジョブシステムの魅力

『FF』と言うと、『Ⅳ』しかやったことのなかった私。またそのシステム及びストーリーが死ぬほど気に入ってしまったもんだから、『Ⅴ』のジョブシステムについては、はっきり言って批判的だったんですよ。私。初めはね。

だってそうでしょ、『Ⅳ』の場合、職業がもう固定してて絶対に変わらない（まあ、若干一名例外はいますけどね。それだってストーリーの一環だし）。だから、それがその人の称号というか、役割みたいなものになってるでしょう（少なくとも私はそう思ってる）。だからこそ、ストーリーの中でローザのテレポで脱出したり、リディアが召喚魔法で助けに来てくれたりということができるんですよね。またそれによって、ストーリーにぐーんと重みが増している。

だけど、ジョブシステムなんつって職業ころころ変えられたりしたら、そういうことが全然なくなっちゃうじゃないですか。ヘタすりゃストーリーそのものが軽くなってしまうんじゃないか……発売日が近づくにつれ、私の不安はどんどんふくれあがっていきました。

……ところがっ！　プレイしてみてぶっとびましたね、私は。ストーリーが軽い？とんでもない。壮大すぎて涙が出て来ますよ。ジョブシステムだって、単なる戦闘の方法としてだけじゃなく、クリスタルとうまくからめられて、ちゃーんとストーリーの重要なところを担っている。何より、職業なんか固定してなくたって、キャラはみんな個性的な人達ばっかりだし。各ジョブ毎の格好が、キャラの個性に更に磨きをかけているっ（ガラフなんて特に）。程なくして私がジョブシステムの虜になったことは、言うまでもありません。もう戦闘が楽しみで楽しみで。また、中ボスや召喚獣が強いのが嬉しいですねー。幾度となく全滅を繰り返して、やっと勝てたときの感動と言ったら！　ジョブがマスターになったときと同じくらいのうれしさがありますね。



→全員転職させ、さあアビリティためるぞ！という瞬間、夢と期待があふれる

あと、『FF』のウリと言えばやっぱりグラフィック&サウンド！　背景がホントに写真みたいに見えるなんてザラだし、山なんてリアルすぎて、落ちそうで怖い（笑）。16Mはダテじゃないぜ。サウンドも、リキ入ってるなぁってすごく思います。

こんなすごいゲームがこの世に存在していいのかしら。本気でそう思いますよ。

私の評価表

シナリオ	特Ⓐ
グラフィック	特Ⓐ
サウンド	特Ⓐ
キャラクター	特Ⓐ
熱中度	特Ⓐ
オリジナリティ	特Ⓐ

総合点100

選評　「文章がうまい」「論理の展開・構成が巧み」なども採用のポイントになるが、「読んでてシアワセ」な原稿もポイント高い。それだけじゃ困るけどね。

©Nintendo　©スクウェア

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×２行、③自分で選んだ６項目についてＡＢＣの３段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。採用者には謝礼品を差し上げます。〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 Hippon Super／編集部　ユーザーズアイ係まで。

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第49回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア…………主人公。L14の忍者。悪・人間族。この物語の"俺"
- ●ガッシュ…………L15の戦士。中立・人間族。
- ●ザザ…………L13の僧侶。悪・人間族。
- ●ディー…………L12の女魔術師。悪・エルフ。
- ●マイノス…………L12のロード。善・人間族。
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット。
- ●ハイランス…………L13の侍。中立・エルフ。
- ●ベイキ…………リルガミン王国の若き女王。
- ●アドリアン…………"森の彼方の国"ファールバルトの術者。その正体は不死王バンパイアロード。
- ●ダバルプス…………かつてリルガミン王位を簒奪した邪悪なる魔人。
- ●ル'ケブレス…………迷宮を支配する龍。"平衡の守護者"

前号までのあらすじ

天変地異の元凶を求めて梯子山の迷宮を探索し、ついに宝珠を手にした冒険者達。しかし、頼みの宝珠は奇怪なビジョンを示すのみであった。

折しも梯子山の迷宮は大規模な落盤で塞がれ、ガッシュたちは中に取り残される。「俺」ジヴラシアはディー、ザザ、マイノスを率い、ベイキ女王、アドリアンとともに垂壁登攀の危険を犯して救出に向かう。が、ジヴラシアとディーのみ落石により転落、他の四人とは別の層から迷宮に侵入した。

忽然と姿を消した謎の術者アドリアンに戸惑いつつも、最上層を目指すザザ、マイノス、ベイキ。が、不死王を名乗る魔人がベイキを連れさらう。

一方、最上層に身を潜めるガッシュとフレイ、ボルフォフの3人。しかしボルフォフは妖獣に同化され、ガッシュの手により息絶える。

ジヴラシアとディーは、侍将の亡霊ミフネに憑かれたハイランスを正気に戻し、さらに単独でガッシュたちの救援要請に向かっていたフレイとも遭遇。最上層へ到達するが、大気の巨人に襲われ、ジヴラシア絶命。しかしディーの身を賭した大変異により蘇生した。幽界に身を置いたこの僅かな間に、ジヴラシアは様々な過去の光景を見ていた。それは他ならぬ彼の運命を指し示すものであった。

火口にて、ついに全員の合流を果たした冒険者達。ベイキをさらった魔人が彼らの行く手を阻むが、真の不死王アドリアンが現れ、これを打ち砕く。続いて魔界より出たデーモンロードにより窮地に追われるが「死点突き」の一斉攻撃によりかろうじて撃退、ベイキを救出。だが緊張を解く間もなく突如出現した狂相の男は、紛れもなく、ジヴラシアが幽界でかいま見た……ダバルプスであった。

〔第五十九章〕死風

最初に仕掛けたのはマイノスだった。

いつ動き始めたとも知れぬ、滑らかな、しかし稲妻の迅さで間合いに踏み込む。

そう見えた瞬間に、ダバルプスの躰に二本の筋が刻み込まれる。

左の肩口から右脇腹までと、右の肩口から左脇腹まで、鳩尾の位置で交差する"X"の文字を描いたように黒衣の下の肉がぱっくりと裂けていた。

この一瞬に、エクスカリバーは二度、魔人の眼前で閃いていたのだ。

マイノスの殺気がそのまま傷を刻んだかのような、凄まじいまでの斬撃だった。聖なる鎧に与えられた力ではない、俺すらも寒気を禁じ得ない必殺の気迫が生み出した太刀だ。

「エレインの仇――」

間合いから退くマイノスの唇から、妖獣によって無残に同化された魔術師の名が漏れた。友エレインを失う元凶となったダバルプスへの憎悪が、肌を打つような激しい殺気となって発散されているのだ。

と、その殺気がふっと弛んだ。

マイノスを支配していた怒りに、別の感情が忍び込んだせいだった。恐らくは驚愕――"驚"の感情に。

ダバルプスの受けた傷は、人間なら、いや通常知られる生物であれば確実に致命傷となるものだった。

傷の深さは躰の前面から背骨まで達し、人の肉体ならば生命維持に不可欠な器官――肺から消化器、中枢神経に至るまでが切断されている。たとえ妖獣の肉体であろうとも、これだけの深傷を負えば瀕死は疑いようがない。

だからこそ、その光景は憎悪に燃えるマイノスさえ怯ませた。

傷が刻まれていたのは寸秒にも満ぬ間だった。

裂けた傷口から膿色の体液が滲み、噴き出すと見えたその時――。

刃が通り抜ける以前にまで時が逆流したかの如くに、傷は完全に塞がっていた。まるで何かの冗談のように、肉と肉がぴたりと閉じ合って癒着したのだ。

それはもはや妖獣の回復力とは呼べぬ代物だった。ダバルプスの魔力で制御された細胞組織が効率良く変形して傷を塞ぎ、その再生能力を飛躍的に向上させているのだ。

これよりわずかに前、マイノスに間髪を入れずハイランスが"気"の斬撃を放っていた。悪魔王の腕を切り落としたあの硬烈なる斬気が、再生したばかりの躰の中心線に向けて正確に伸びる。

両断する――迸る刃の鋭さに、俺はそう判断した。

驚異的な細胞増殖を見せたダバルプスとても、その肉体を縦に二分されてはどうか。自在の変形によって急所の位置はずらしているかも知れないが、それでも即座に回復できる損傷では済まない筈だ。恐らく反撃もままならない状態に陥るだろう。

その間に徹底的な破壊を加え、止めを刺す。ハイランスの斬撃を無防備に受けたこの瞬間が、ダバルプスにとっての命取りとなったのだ。

だが、この短時間にまたしても予測は裏切られた。

ぱん、と何かの弾ける音が聴こえた。直後に音ではなく、直接鼓膜を振るわせる衝撃波だったと判る。

それは"気"の刃が、ダバルプスの頭部に達した瞬間微塵に砕けた衝撃だった。

俺がハイランスの斬気を弾き返したのと同じ原理だった。体内に呼吸による"気"を増大させ、本来ならあらゆる物体を透過、切断する不可視の刃を唯一阻む同質の鎧を生み出す。酸素を大量に取り込んで再生細胞を賦活させているダバルプスの肉体に充填された"気"の総量は、刃状に集中したハイランスの"気"を容易に跳ね返すほどの膨大なものだった。

マイノス、ハイランスの連撃を凌いだこの刹那、傷の修復を完了した魔人の肉体が変形した。

衣を裂かれて剥き出しとなった胸部から、あの妖獣の口管二本が皮膚を突き破って射出される。放たれた弩の矢の迅さで、それらはダバルプスの再生能力に呑まれて隙の生じたマイノスの胴に吸い込まれた。

厭な破砕音を発し、マイノスの躰が俺のほうに吹っ飛んできた。後方に跳び、勢いを殺しながら受け止める。

「ごはッ」

マイノスが苦しげに息を吐き出した。聖なる鎧の特殊装甲が致命傷ともなり得る口管の貫通を防いだものの、決して軽量ではないこいつを浮かせるだけの衝撃をまともに受け、肋骨の数本は持っていかれている。

「妖獣だよっ！」

背後でフレイが切迫した声をあげた。見ると、このホールの唯一の入口から成長し切った妖獣が数体、こちらを警戒した速さで侵入し始めている。

ダバルプスはすでに俺たちには聞き取れない波長の声で、周囲に散らばった妖獣どもを呼び寄せていたのだ。後続もまだやってきそうだった。

「ハイランス！」

俺は叫んだ。「ディー、フレイと妖獣どもを食い止めろ！　ダバルプスにゃ居合は通じねえ」

「おう」

この間にガッシュがハースニールを構えていた。刀身が低く唸り、ダバルプ

スに向けて空刃（ロルト）の呪文を呼び起こす。

しかし、真空の刃が発生する間もなく、大気を高速で掻き回す呪文効果は瞬時に打ち消された。かつて暗黒の魔道を極めたとされる魔人は、妖獣（ゼノ）と融合した今も、百年前の王宮での戦いと同じように強力な退呪障壁（レジストシールド）をその身に纏っていた。

「お、のれ——」

俺に抱えられたままマイノスが呻いた。そのまま身を起こして再び突進しようとするのを俺は抑えた。

「先に傷を癒せ。エレインの仇を討ちてえんならな」

エレインの名がマイノスを正気に戻した。片膝をついて打撲箇所に大治（ディアルマ）を唱え始めるのを見て、俺はその前に出る。

前方で対峙するのはガッシュ。俺の横にはザザが並んだ。

正面に、出現から未だ一歩も位置を変えていないダバルプスが爛々（らんらん）と狂気に輝く双眸を俺たちに注いでいた。

もはやそこに一片の笑みも浮かべてはいない。先刻までの、妖獣（ゼノ）の意識に頭脳を蝕まれているかの如き哄笑との落差が、かえって言いようのない不気味さを醸し出している。

〝そうか——貴様だったな〟

ダバルパスは、俺を見ていた。〝俺の首がこの山に運ばれるところを盗み見ていたのは。あれから幾度か視線を感じた。知っていたぞ——〟

幽界での幻視のことを言っているのだと俺は気づいた。あの時俺の魂は時空を翔（か）け、過去の事象を観（み）た。その時代には存在しない俺の視線を、しかしこの魔性の凶人は察知していたと言うのだ。

背後では妖獣（ゼノ）の一群との戦闘が始まっていた。ディーの爆炎（ティルトウェイト）の詠唱が流れ、フレイとハイランスが応戦する気配が伝わってくる。

しかし俺は目を逸らせなかった。爆炎（ティルトウェイト）の閃光が疾り抜け、魔人の凶相を強調するような陰影を投げかける。

業火に灼かれる同胞も、じわじわと間合いを狭めるガッシュも意に介さぬ様子で、俺だけを睨みダバルプスは続けた。

〝迷宮をひとりうろつく貴様を見て、すぐにあの視線の主と気づいた。しかしあの時は魔物どもを召喚せねばならなかったのでな。その夜のうちに夢魔（サッキュバス）を放っておいたが、悪魔公（デーモンロード）すら先の始末では役に立たぬのも無理はないわ——〟

その言葉に、俺の記憶がまざまざと蘇った。

ガッシュたちが宝珠を手に入れるべく最上層へ向かう、その直前——人喰い虎（ベンガルタイガー）を斃した俺の背後に感じられた奇怪な気配は、この魔人のものだった。あの時からダバルプスがそれまでの迷宮支配者ル'ケブレスに取って代わり、黒竜（ブラックドラゴン）を始めとする獰悪な魔物たちを召喚し始めていたのだ。

〝不死王亡き今、強いての懸念だった貴様がこれだけの人数をまとめて挑んできた。俺に敗北は有り得ぬが、片付けておかなかったのは確かに失策だったのかも知れんな——〟

ダバルプスは憑かれたようにひとり喋り続けた。俺たちの攻撃に対して何ら注意を払っていない風を装っている。

それはガッシュへの誘いだった。踏み込むには不充分な距離までわざと隙を見せ、先に仕掛けさせて防御が甘くなったところを突こうとしているのだ。

だが、重装の板金鎧や盾に身を固めた巨軀を鈍重と評価したのだろう。ダバルプスはガッシュの運動能力を見くびり過ぎていた。

足の指で這うように距離を稼いでいたガッシュが、その一瞬に動に転じた。

驚愕の表情こそ見せなかったが、ダバルプスは初めてその場から動いた。重戦士の予想外の踏み込みに、反射的に後ろへ飛び退ったのだ。

しかし、遅い。横薙ぎに一閃したハースニールは、身を浮かせた瞬間のダバルプスの胴を真一文字に切り裂いていた。

刃は背面まで突き抜け、上半身と下半身が完全に切断された。空中でそれが分離するのを見て、ガッシュは再生の暇を与えず追撃を加えようと踏み込みかける。

その足が止まった。

深追いしていたなら、危なかったのはガッシュだった。

まるで吸収したリフラフの体積を吐き出したかのように、両方の断面から肉腫状の細胞が爆発的に増殖した。そこから粘液に塗れた緑の触手が十本あまりも生え、上下から絡み合って分断した肉体を繋ぎ留めたのだ。

腹部に巨大な肉腫を挟み込んだ形で、ダバルプスの躰は瞬時に接合した。

と、同時に触手が八方に伸び、狂ったように周囲の空間を薙ぎ払う。もう少し近づいていたなら、ガッシュはこの触手の嵐に巻き込まれていた。

勢いあまって自らの躰に纏わりつく触手を振り払い、魔人は微かに険しくなった貌を歪めた。肉腫は急速に吸収、凝縮され、役目を終えた触手は切り離されて床に落ちる。

〝ハースニールももはや俺を殺せない。俺は不死身となったのだ。完全に、完全に！〟

急激な昂ぶりを見せ、そしてダバルプスは跳躍した。真上に——。

そこに、あの怪物体があった。

実に十メートル近い高さを跳び、再び背中から生やした触手で球体の表面にへばりつく。妖獣（ゼノ）の瞬発性筋力ならではの芸当だった。

〝だが敢えて敬意を払ってやろう。貴様たちは抵抗すらできぬまま、そこで死ぬのだ〟

言い放ち、ダバルプスは目を閉じてゆっくりとした詠唱を紡ぎ始めた。

かつて王子アラビクに向けて唱えられ、王女マルグダの禁呪・大変異（マハマン）によって封じられた古代の破壊呪文——しかし唯一の使い手だったディーが俺の蘇生でその力を失っしまった現在、ダバルプスの詠唱を阻む手立てはない。

通常の呪文が通用しないのはすでに判っている。

奴の周囲の空間は魔力を霧散させてしまう強大な力場を形成していた。炎なり冷気なりの魔法効果が現れる前にそれを喚起する魔力を打ち消されてしまっては、あらゆる攻撃呪文はダバルプスに傷ひとつ負わせることができないのだ。

また、十メートルの頭上に逃げられてはガッシュ、マイノスも攻撃のしようがなかった。仮にハースニールやエクスカリバーを投げつけたとしても、あれだけの傷を短時間に再生する肉体にさほどの効果があげられるとは思えない。

一時退却するにも、背後では妖獣（ゼノ）との戦闘が続いている。退路を断たれていた。

ダバルプスの宣告通りだった。俺たちは抵抗する術もなく、この場で死をもたらす呪文が降り注ぐのを待つしかないのだ。

それを知ってか、詠唱はやけにゆっくりと進められていた。目を閉じての精神集中もダバルプスの余裕の表れだった。

だが、それでも――。

俺は諦めてはいなかった。脳は音を立てるほどの勢いで考えを巡らせ、わずかの光明すらも逃すまいと知識と記憶の限りを手繰（たぐ）っていた。

「――畜生！」

応急治療を行って活力を取り戻したマイノスが叫んだ。普段なら決して使わぬであろうその言葉に、エレインの仇を目の前にして打つ手のない無念が滲んでいる。

それにつられ、俺の思考は妖獣（ゼノ）と化したエレインとの、冒険者（アドベンチャラーズ）の宿（イン）での死闘に飛んでいた。

そして唐突に、エレインの漏らした言葉が記憶の中から蘇った。それがたった今目にしたダバルプスの様子と奇妙に結び付く。

導き出される答があった。

「ザザ」

「はい」

「俺に賭けてくれ」

続く俺の囁きに、ザザは驚きの表情を見せた。が、それは一瞬で消え、一切の疑問を挟まずに深く頷（うなず）く。

「ガッシュ」

前方のガッシュが無言で首を曲げた。もう詠唱が終わるまでさほどの時間もない。

「奴の手前の空間に空刃（ロルト）を放て。肩も借りるぜ」

アーメットの奥の目で了解を告げ、ガッシュは即座に行動に移った。俺はその背に向かって走り出す。

可能な限りの短距離でトップスピードに乗った。勢いを殺さず、床を蹴って跳躍する。

ハースニールに嵌（は）め込まれたダイヤモンドが輝いたのと、俺の左足がガッシュの左肩を蹴ったのはほぼ同時だった。

二メートル近い踏み台を利用し、俺はダバルプスに向けて第二の跳躍をしたのだ。

宙を翔ける俺のわずかに先を、突風に似た空刃（ロルト）の魔力が疾り抜ける。そしてそれは魔人の退呪障壁（レジストシールド）が及ばぬ距離をおいて、無数の真空の刃を発生させた。無論、このかまいたち現象はダバルプスには届いていない。

俺は、その高度に達した。

――風に、なれ。死を呼ぶ風に。

念じ、撓（たわ）めた力を開放する。

全身の筋力を乗せて右腕が振り抜かれ、真空波が放たれた。空刃（ロルト）の効果が吹き荒れる空間に――。

同じ現象である無数の刃がそれに呼応した。すでに物理現象となって無効化されることのない真空の渦が、俺の真空波に巻き込まれて魔人を押し包む。

〝QUUAAアァァァ――〟

詠唱は中断していた。真空波を吸収して勢いを増したかまいたちは、広範囲に渡ってダバルプスをずたずたに切り刻んだのだ。

しかし致命傷ではない。そのままでは魔人は再び肉体を修復する。

そこに、ザザが呪文を唱えた。俺が着地する間さえおかない絶妙のタイミングだった。

ダバルプスの肉体に変化が生じた。

全身に刻まれた無数の傷口から、先刻と同様に肉腫が溢れ出す。だが、今度はそれが止まらなかった。

〝アァ!?〟

膨れ上がる再生細胞は完全に制御を失っていた。傷口から成長するそれらは大小無数の妖獣（ゼノ）成体の姿を取り、ダバルプスの肉体を急速に埋め尽くしていく。

俺の予想は的中した。

ザザが唱えたのは攻撃呪文ではない。俺の指示通り快癒（マディ）を、ダバルプスに対して唱えたのだ。生体エネルギーを増大させるこの呪文は、退呪障壁（レジストシールド）に妨げられることなく魔人を直撃した。

あの時エレインは言った。異変で地中から噴き出すガスの成分が妖獣（ゼノ）の肉体を活性化していると。そしてまた、邪魔な働きをする草木が枯れる、とも。

ガスとは火口から立ち上る硫黄のことなのだろう。では、植物の邪魔な働きとは何であるのか。

俺はそれを酸素と睨んだ。

不必要な訳ではない。事実、ハイランスの〝気〟を弾き返すほど活発な酸素循環をダバルプスの肉体は行っていた。

だが、活性化した細胞にとって、この世界の大気中に含まれる酸素量は多過ぎたのだ。細胞増殖が高速度で行われる反面、再生の意識制御は極めて難しくなる――ガッシュの斬撃で両断された際のダバルプスの緊張は、ハースニールの威力にではなく、暴走しかけた自らの再生能力に対してのものだったのだ。

そして今、広範囲に渡って激しく損傷した妖獣（ゼノ）細胞は、快癒（マディ）による強力な回復効果を受け、ダバルプスの制御を離れて超速度の細胞増殖を開始していた。

原型を失い、肉腫の塊となった肉体はなおも暴走し、自らを吸収しながら止めどなく分裂増殖を続けていく。もはやそれがダバルプスであったことすらも判別できなかった。それは一種のアメーバと化し、怪球体の表面を包み込むように広がっていく。

絶叫が響いた。振り向くと、マイノスが巨大な剣を持ち上げ、自分を中心に旋回させている。端正なその貌が凄まじい苦悶に歪んでいた。

それは悪魔公（デーモンロード）の遺した魔剣だった。魔王のみ扱い得る魔性の大剣が、それを手にした生身のマイノスを想像を越える地獄の苦痛で蝕んでいるのだ。

「おおああっ」

独楽のように回転したマイノスの手から魔剣が放たれた。投げることすら適わぬ巨大剣が、その質量を利用した遠心力に乗って宙を裂く。

湿った音を響かせて、それはダバルプスごと、怪球の中央部を根元まで貫いた。瞬間魔剣に宿る力が開放されたのか、赤い稲妻が剣を中心に球体表面を疾り抜ける。

〝AAAOOOU――〟

剣のわずかに上に浮き出た肉腫の貌が、腹に響く断末魔を轟かせた。

同時に、怪球体と火口壁面を繋ぐ触手状の支柱に亀裂が生じる。それらが次次と砕け始め、バランスを崩した球体は大きく傾き、テラスの向こう側を落下していった。

底なしの竪穴へ。溶岩渦巻く噴火口へ。

視界から消えながらも魔人の絶叫は長く尾を引き、やがて大気の鳴動に呑み込まれていった。

（つづく）

FREE TALK remix

DESK TOP

☻やったっ!! 岡村ちゃんにインタビューができる!! ……と思ったらレコーディング中。愛は届かず。（サリー）

♨岡村靖幸氏が取れなかったからってCDかけて泣きながら仕事するのはやめてくれないか、つゆき。（アサノ）

よだちんから業務連絡・

たのむ！ネオジオ本を作るには君達のネオジオに対する熱いソウルとイラストが必要なのだ!! 「ネオジオ本」係まで大募集!!

READER'S FREE TALK

☺最近フリートークが、どんどんいかがわしくなってゆく。この調子だ。ゴーゴー！

（千葉県　技術神ＤＫ　17歳）

☻例えば○○○とか○○○○とかでしょ？　なに考えてんのよ、あんた。㋚

☺先日、モロ○フのチョコの包装バイトをやった。新しい紙は、指がサクサク切れた。号泣。

（大阪府　バルアミー高屋）

☻第１回バレンタインＣ（ＧⅢ）結果！
単勝：６（ベニマツ）
連勝複式：６－９（高橋キメラ）
ちなみに連勝複式は万馬券でした。

☺クリントンも、チクタクバンバンで遊んだ。

（埼玉県　ＳＴＥＬＬＡ）

☻え？　ホントに？㋚

♨空飛ぶ車のコトでしょ？㋐

☺あの……間違ってたら悪いんですけど、カプコンの船津さんて、ＨＩＰＰＯＮに投稿していた「船津歩」さんではないでしょうか？

（千葉県　毛利礼智）

☻ピンポーン。まじで、まじで。㋚

←宮崎県・子猫丸
㋚責めているのか……。でもあたくしが悪い訳じゃない。㋐インフルエンザが漫延するのより遅いわけね。あははは

☺Englishの単語が難しい。編集部様、最高のアドバイスを!!

（三重県　のせろのせろ）

☻１ヶ月ぐらいアメリカやイギリスに行ってらっしゃい。経験者は語る。㋚

♨俺も宇宙で「宇宙語」を覚えてきたぞ。ほんじゃまか。㋐

☺庄司さん、ごめんね。あたしが悪かった。でもこのハガキが載ったら許して下さいね。

（東京都　ろーざ♥ふぁれる　13歳）

☻だめ。許さん。めんたこ。㋚

☺目黒記念を見てたら「根本康広」という騎手がいた。いるところにはいるもんだな、と思った。

（大阪府　羅桜定右衛門　14歳）

👣双子だぞ。まいったか。うそ。（根本）

そんなことでいいのか!? 文通コーナー

☻あれ？　アサノ、これ先月号で終わったんじゃなかったっけ？

♨そんな昔のことは覚えていないぞ！　忘れた!! 記憶にない!!

☻そんなこんなで幸運（ラッキー）？　な４人を紹介！　但しトラブっても編集部では責任持てましぇん。

☺『ストⅡ』のバルログが大好きな女性の方、初回62円切手同封で。
〒384-23　長野県北佐久郡立科町
芦田水出　村上安奈　14歳

☺Ｆ.Ｆ.とＤＱが好きで、同年代と。先着１名様ね!! 16歳女子でーす。
〒870　大分県大分市田中町14-4
春田貴代

☺４大ＲＰＧ好きな方、または吹奏楽部の方、対戦相手募集!!
〒311-02　茨城県那珂郡那珂町
本米崎1785-9　渡引一也

☺Ｆ.Ｆ.、ＤＱが大好きでＪリーグに興味のある人、男女問わず、イラストをくれる人がいいナ。
〒370 群馬県高崎市芝塚町1896
朝比奈方　ひなむら

♨次回はアンケート募集。
「君の一番多く（自分で）見たエンディングは？
（福岡県　ション・リー 24歳）

☻ちなみに彼は『ストⅡ』でした。熱く語ってほしい!!

☺なると。

（高知県　ＡＮＡＮ　20歳）

☻愛してるわ、あんた。㋚

☺みなさん、色々と楽しいお話を知ってるので、文通してて楽しいです。あのゲームはどうとか等と、真面目に楽しく語っちゃってます。わーい!!

（神奈川県　くろすらいむ　18歳）

☻ありがとねー、報告してくれて。須東由紀子ちゃんえらい!! ㋚

☺パプティマス＝シロッコがかっこいい……。だからガレージキットまで買ってしまった……。サリーさん、どうしたらいいんでしょ。

（広島県　爆尚）

♨ガンダムでしょ。㋐

☻ゲルググとザク買って、ジオラマを創るべし。創作後、報告厳守。㋚

☺どうでもいいコトですが、最近気になって仕方ありません。黒柳徹子って、処女なんでしょうか？

（千葉県　千堂万里）

㊐ニューハーフかも。（井上）

♨髭剃ってるとこ、見ましたよ。㋐

☻ロボットじゃなかったっけ？㋚

☺２月11日の某番組で、ＨＩＰＰＯＮが出てバーサクした私。

（新潟県　魔導師ぼいぞな）

☻え？　ほんと？　知らなかった。㋚

♨ヤング問題です。㋐

☺「夜這い」の語源は「呼ぶ」ってのは本当ですか？

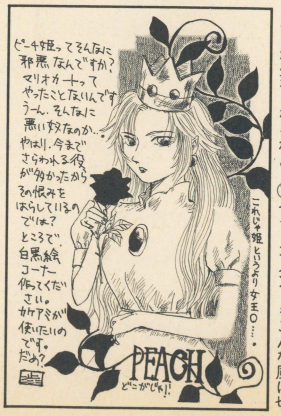
（北海道　ルナティック豚　19歳）

☻本当です。「呼ぶ」に「ふ」の接した「よばふ」の連用形から出たものなのです。為になるわね。㋚

☺「ウィズファンはアニメを見ない」論の正否を確かめたく、多くのウィズファンに聞きます。本当でしょうか？ ともかく、僕の友人に２人そういう男がいるのです。宮崎駿にそっぽ向いてます。「俺の想像力の前にはアニメなど要らないぜ」って訳で。

（埼玉県　20分　17歳）

☻協力たのむぜいっ!! 次号から記念品をバッチリ送りつけるぞい。現物は送られてみてのお楽しみってもんだい。㋚



←静岡県・渋沢ユキヲ
㋚白黒絵コーナーかぁ。そのかわり文字ネタが少なくなるわよ。㋐そう。コメントもこんな風に切

サリーの頸動脈まであと1mm

☻若きウェルテルの悩み　その①

☺３月号でライター大募集とありましたが、残念ながら僕はまだ17歳で東京からも遠い所に住んでいます。ゲームに興味があり、自信も持っています（ストⅡなら編集部の人にも負けないぐらい）。本気（マジ）です。とりあえず、どうすればいいでしょうか？

（愛知県　きみはる　17歳）

☻根本的な問違いを言ってるわよ。よぉーく考えてみてちょ。それでも自信があるなら、編集部宛にレビューを送ってちょうだいナ。次、

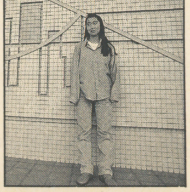
若きウェルテルの悩み　その②

☺独身というのは寂しいものですか？　（ＮＹ州　とらのすけ）

☻わかってるわよ、ぼうや。編集長に聞いてみようかしら。

☎……ちょっとだけな。（ハルク）

☺幸せはどこに。ハガキプリーズ。



←自宅で大宴会サリーつゆき
いやぁ集合しましたよ、10人も。映画「私とセックス」は撮るわ、酔っぱらいは出るわ、記憶のない人出るわ、出るわ。えへっ♡

●おたよりのあて先は　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 HIPPON SUPER/ 編集部「FREE TALK remix」係まで。特にイラストを募集するナリ！

記念品はサリーの気まぐれで、ゲームグッズに変化することもあり!?

MAKER'S
FREE TALK

おまち～。「おれたちひょうきん族」を知ってる？　そんなところでメーカーズ。今月は一通のハガキより。

最近気まぐれで中古ソフト屋さんに行って、古いゲームを２～３本買って帰りますがどれもクソゲーで、ファミコン関係の仕事をやってる娘から怒られます。どうかメーカーの方々ご推薦のゲーム、やり込んだゲームを教えて下さいませ。

（東京都　つゆき恵美子　48歳）

あ、うちのママだ。

『カイの冒険』
裏面に入ってからもえましたね。クラクラするような敵の配置や要求されるテクニックが挑戦的でついつい何度もトライしてしまいました。何より画面内に「風」を感じさせてくれた事がお気に入りの理由です。完全に自分のミスや技術不足で死んじゃうところも好きだな。

（バンプレスト　じっぱ）

『大地くんクライシス』
トマトやトウモロコシの苗を買って、植え、熟したところを見計らって収穫する喜びはなんとも言えませんナ／で、儲けたお金で木の苗を買い緑地化運動を進めるという、究極のエコロジーゲーム。農業高校の教育の一環として使ってほしいようなゲームでした。

（某レコード会社　M²）

大告知

『超兄貴怒髪天～葉山宏治ライブ』がいよいよ取り行われる!!
日時　平成５年４月27日(火)
　　18：00開場　19：30開演
会場　インクスティック
　　鈴江ファクトリー
（東京都港区海岸1-15-1　ＪＲ東日本・山手線浜松町駅より徒歩７分　電話03-3434-1677）
入場料　前売3000円(チケットぴあにて発売中。当日券は3500円)
君もベイエリアでドイツドイツ!!
お問い合わせ：ＮＥＣアベニュー
044-857-7692　福田・神坂

『任天堂バルーンファイトと私』
懐かしいっす。あの白いカートリッジ。任天堂がアタリ社の名作『ジャウスト』をパクって作った究極の対戦ゲーム。兄と協力プレイで80万点ブラザーズと化したのも良い思い出です。自分を操る……あの見切り、間合い、読み。まさに「武士道は死ぬ事を見つけたり」でした。そして『バルーントントリップ』。ゴールの無い無限の旅。まさに人生のメタファー。初めてゲームに哲学を持ち込んだと言えるのではないでしょうか。画面には常に必殺の障害物。圧倒的な強制スクロール。逃げ場の無い画面の中、放物線で避けつつ進み続けるのみ。高まり行く緊張感の中、プコプコプコっとハードボイルドに飛び続けました。精神力のゲームでしたね。最近こういった魂を削るようなゲームって無くなってきましたよね。今でも、『メガテン』に疲れると『バルーンファイト』とランデブーしちゃいます。

（ＢＳＰ　３年４組松方哲哉）

ママ、やる気がでてきたわ。

熱気が伝わってくるよね。

『ガチャポン戦士ガンダム』
そりゃもう、ディスク版ゲームと言ったらこれ／　ゲルググさえ作ったらもうそのマップは盗ったも同然。ビーム長刀の威力は良かった～。値段も安く、ゲルググ５体もあればボスに勝てる／その面白さにはまったゲーマーも多いことだろう。

（コンパイル　総務部　くに）

『ソロモンの鍵』
主人公の妙な動き、エクスタシーを感じさせるＢＧＭ、訳の分からない数々の謎。アクションパズルの中で「キラリ☆」と光るものがこのゲームにはあると思う。同じく妙な雰囲気の漂う、『スーパースターフォース』という作品もある。さぁ、やれ。

（コンパイル　総務部　ぺい）

のりこさん、お父様にもお知らせなさい。お喜びになってよ。

『ウィザードリィ』
なにはともあれ『ウィザードリィ』。とにもかくにも『ウィザードリィ』。絶対無敵／『ウィザードリィ』!!
余談ですが、ＮＥＯ・ＧＥＯソフトでやり込んだものといえば、『ＪＯＹＪＯＹＫＩＤ』を他においてないです。

（ＳＮＫ　綿串）

『ファイヤーエムブレム』
え～？　綿串さん、『ウィズ』っすかー？　わたしは『ファイヤーエムブレム』の方が……。『ウィズ』最後までできなかったし……。

（ＳＮＫ　こやんきーなかっち）

『スターラスター』
まさに死ぬほど遊びました。３Ｄの宇宙戦がかっこよく、展開もスピーディー。以外と戦略性も高いし、８年前のソフトとは思えない出来ですよ。ゲーム終了後のランキング表示もけっこう燃えます（階段が上がる度に昇進祝いをしていたバカはこの私……若かったのよ）。ＳＦ好きで、けっこうのめり込んじゃう方におススメです。他には、『クルクルランド』『とびだせ大作戦』が良いと思います。

（Ｔ＆Ｅソフト　初登場佐藤）

『ゼビウス』
やり込んだっ／　といえばやっぱりこれでしょう。私はこれのやり過ぎで中間テストは殆ど追試でした。

（Ｉ．Ｇ．Ｓ．　ユキ）

『重装機兵レイノス』
ぼくはかなりやり込みました。これはロボット物のアクションシューティングゲームで、主人公がパワーアップするんだけど、そのパワーアップのゲームバランスが凄く微妙に良くできてまして。読者の皆さんもみつけてみたら、ちょっとやってみてください。

（サミー工業　福田）

『ファミリーボクシング』
これぞ元祖格闘アクションゲーム／
まず対戦が熱い／　カウンターや必殺パンチが決まった時の快感はアッパー昇龍拳に匹敵します。更にトレーニング。自分のキャラが徐々に強くなっていくＲＰＧ的喜びを味わえます。私は徹夜で一気にＭＡＸまで上げたこともあります（命を削ります。真似しないように）。操作も基本的にキーとボタンだけのシンプルさ。これだけ燃えられるのに今では2000円もしないでしょう。恵美子さんにも、この人を殴り倒す喜び（おいおい）を是非味わってほしいですね。

（インテック　梅木改めうめ）

『ツインビー』
個人的にはディスク版で死ぬと骨だけになってしまう元祖『ツインビー』が何よりもラブリーです。我が社アンケートの結果はというと、やはり『ゼビウス』。「地上物をプチプチ潰すのが楽しい」「シューティングの基本が盛り込まれている」他には『新・鬼が島』『デッドゾーン』『メトロイド』そして『ゼルダの伝説』。「号泣・恐怖」であがったのは、『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』『～Ⅱうしろに立つ少女』。同じ探偵モノでも異色だったのが『さんまの名探偵』ですね。「笑えた」「のりおが似てた」等。ゲーム中に現われるイベントが（インベーダや競艇等）が結構笑えます。

（ＮＥＣアベニュー　本明律子）

『ヒットラーの復活』
自社ソフトで恐縮ですが、学生時代にかなりハマりました。
　ジャンプを一切使わず、ワイヤーだけで障害物をクリアしていくアクションに最初は戸惑いましたが、慣れると逆に独特のアクションがヒジョーに気持ち良く、「爽快」の二文字が似合うゲームであったことを覚えています。

（カプコン　船津）

テクノの部屋スペシャル

兄貴新聞

不定期刊行
HIPPON SUPER!内
イシノ&アサノ無責任編集

スクープ!!か?

超兄貴II始動!か?

「兄貴II」の実体を見た!か?

メサイヤに緊急取材!

なんと『超兄貴』の続編登場か!? ヒッポン編集部では、独自のルートで掴んだ怪しい噂を追って、メサイヤ広報に緊急取材を敢行した。かねてより「超兄貴ライブ」実現に向けて暗躍していた編集部のアサノは、「あおりにあおった者の責任として、事の真偽を確かめる義務がある」と発言、取材に際しては、ライターのイシノを立てることとした。

約束の時間に遅れること一時間、イシノは緊張の面もちで(余計なことで緊張してんじゃねえぞ)メサイヤに到着、アサノとともに、広報の菊池氏、松田氏に対する取材を開始した。

——早くも『II』登場、噂の真偽は?

菊池　まったくないと言えば嘘になりますが、まだ各人が好き勝手にああだこうだ言ってるだけの段階ですから。

——いきなり真実が明らかになってしまいましたが……つまり、まだ何も決まっていないという……。

松田　そう。巷でこれだけ盛り上がってますと、無理やり作らざるを得ない。なんだか芸能人の結婚みたいでイヤな、

菊池　いや(慌てて)うれしいですよ。いやいや。それこそが狙い(笑)。

松田　いや。ははは。口ではイヤだと言いながら喜々としてしまいますが、ううむ……むう……。

——兄貴が泳ぐという噂も聞きました。

菊池　ま、噂ですが。そもそも出所は某編集部の某部長、某宣子ちゃんと飲んでた時にね(中略)。そう……泳ぎなら平泳ぎ。あまりバシャバシャと水しぶきを上げるのは。やはりセイ的に……あ、セイってのは「静」ですよ。

——わかってます(笑)。

菊池　兄貴には、あくまで気品と優雅さを求めたいですから。あ、そうそう、あと、ポリゴンはないです(笑)。

——同じ泳ぐでも業界初の水球ゲームとか、トマトジュースの中を泳ぐとか。

松田　それなら私はビーフシチューの方がうれしいのですが……。

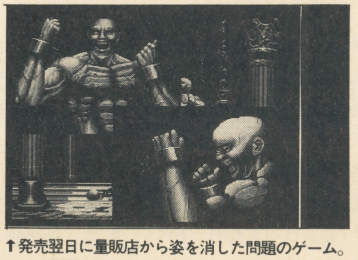
——熱いじゃないですか。

松田　ならば納豆。あ、あの粘りを忠実に表現して……ねっとーっと。

(話は収集の付かない方向へ進む)

➡男の密談は男の場所で。いきなりものすごい絵を見せて全く申し訳が立たない

4/16再販決定!IIへの布石か?



⬆発売翌日に量販店から姿を消した問題のゲーム。ついに再販のはこびとなりアドンもサムソンも狂喜

ゲーム、音楽CDともあっという間に品切れ。品薄状態がいっそうのカルト人気を呼び、アニキ熱は盛り上がる一方である。これに答えるべく、メサイヤは『超兄貴』の再販を決定、4月16日、店頭に出荷される予定だ。「兄貴の日と覚えてください」(松田氏)

この予想を超える反響に対し、同松田氏は「タイトルが決まったときから、ある種の覚悟はできておりました」と語っている。

また、「受け方が受け方だけに、続編も単なる続編ではすまされないでしょう」との突っ込みに対し、松田氏は「いい意味でも、また悪い意味でも期待を裏切り続けたい」と語っている。なんじゃこりゃ、というゲームになることだけは間違いないだろう。

IIでは広告も打つと宣言!か?

菊池氏は、広報として「広告が打てなかったことが返すがえすも残念」「痛恨」「このままではすまさない」と、眉をしかめる。グッズがほしいという要望も(一部で)根強く、「兄貴チーズ」「兄貴プロテイン」「兄貴の味お吸物」さらには「サン○リービール兄味」等の臭そうな企画が検討されている(らしい)。この熱意に取材に当たったイシノも感動、「(もし)その時が来たら、ぜひ協力させてほしい」との意志を表明した。また、アンケートを入れられなかったことも残念で、「一般ユーザーの方の声を聞きたい」(菊池氏)とのこと。買った人はお便りを書くように。

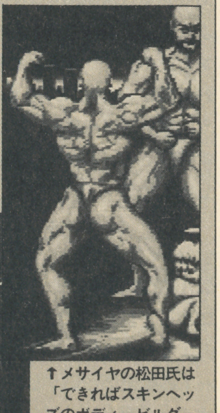
超兄貴ライブ詳細決定!!

かねてより噂の(噂をしていたのは一方的に私たちだが)超兄貴ライブコンサートが、ついに実現の運びとなった。まずは詳細をお伝えしょう。

日時:4月27日(火)
18時開場　19時30分開演
会場:インクスティック
鈴江ファクトリー
料金:3千円(前売り)
3千5百円(当日)
※チケットぴあ取扱い

一時噂された(噂した)、アサノ'sユニット"ゼネスト"のバックアップは、主催者側NECアベニューが本腰を入れて乗り出してきたことにより流れ、小沢徹司(サックス)、吉原かつみ(ギター)、白石慶一(ベース)といったプロ・ミュージシャンがサポートメンバーを務めることとなった。が、ゼネストは前座で出ることに決定した。かつて萩原健太に酷評されたという幸薄いゼネストに、暖かいご声援を。

さて、当日の趣向だが、まず、本物のボディービルダーがステージに登場することだけは決定済み。メサイヤの菊池氏は「超兄貴はあくまでゲイ、もとい、芸術ですから、格調高いステージにしたいですね」と、コメントしている。



⬆メサイヤの松田氏は「できればスキンヘッズのボディービルダー希望」と語っていたが、果たして現実は……。
※写真と本文は無関係です

前売り券はチケットぴあで発売中。チケットぴあ…03-5237-9999
ライブに関するお問い合わせは…NECアベニュー:044-857-7692(福田・神坂)

君もメサイヤに『超兄貴』のお便りを書こう!
あて先…〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル 日本コンピュータシステム㈱「私は兄貴を見た!」係まで。

●連載第13回

ドント・ウォーリー内田の

海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ THE GAME MAGAZINE FROM OVER SEAS

ちょっと前に『ストIIダッシュ』のコピー基板が出回っていたことがあった。戦闘の途中にキャラを変えられたり、飛び道具を連発できたりとメチャクチャな設定だったけど、案の定、出所は香港方面であったらしい(笑)。キミは見たことあった？

ミスタージャイアンツの監督復帰で例年以上の盛り上がりを見せるプロ野球界。そう、4月は野球シーズンの開幕なんである。

これから秋に向けて、前日のナイターの結果が話題にならない日はないという、こちら日本。ではアチラアメリカはどうかというと、これも似たようなもん。家族と友達と球場へ足を運び、ホットドッグとビールを片手にご当地チームのホームランに酔う。4月はメジャーリーグの開幕でもあるのだ。

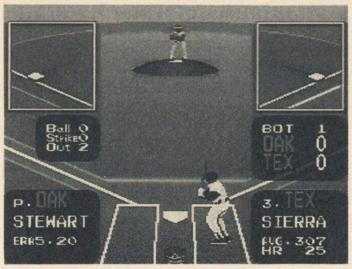
↑『スーパー・バッター・アップ』。アメリカ版のファミスタだ。パッケージだけ見てもまさかファミスタとはゼンゼン分からない。

スーパーNESの人気野球ゲーム2本

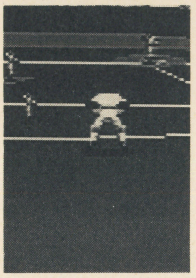
というわけで、今回は雑誌ではなく、アメリカの野球ゲームを紹介してみようと思う。

オリンピックなぞ見ていると、〝スポーツはやっぱり万国共通だなぁ〞などと人は思うものだけど、プロスポーツの世界は国によって結構変わる。人気のある種目が国によって変わってくるワケだ。例えばヨーロッパや南米ではサッカーが大人気だけど、日本ではサッカーのプロチームなぞ、いままで存在しなかった（今年から始まったけどね)。その変わり（といってはなんだけど)、相撲や野球が盛んだったりする。

野球といえばなんといっても日本と、そしてアメリカ（最近では台湾やメキシコあたりでも盛んだけど)。アメリカでは最近フットボールやバスケの人気も高いけど、この4月からワールドシリーズ（日本シリーズのアメリカ版みたいなもん）が行われる10月までは、

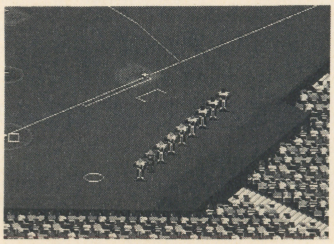


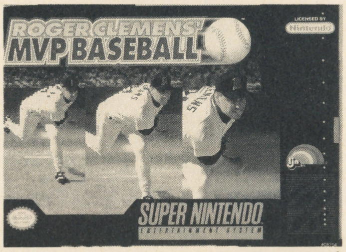
↑基本的にはスーパーファミスタと同じ。でもキャラクターが太ってないぞ（笑）



↑『MVPベースボール』の画面。野手を自由に動かしていると、時としてこんな風に遠近感のアラが見えちゃったりして

↓試合前の国歌吹奏の画面。音楽は最後の数小節しか流れないけど、このシーンはキャンセルできない。ゲーム時のBGMもオルガンの音が美しい





↑『MVPベースボール』は試合数を選んでコンピュータとリーグ戦を行うこともできる。でも相手チームも実名じゃないのでイマイチかな

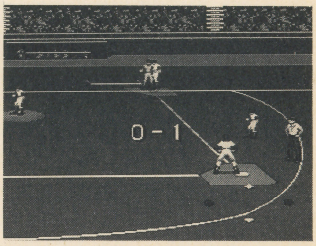
やっぱりみんな野球に夢中なのだ。

ではスーパーNESの野球ゲームには、どんなものが出ているんだろう。

まず『スーパー・バッター・アップ』。これは「ナムコホームテック」という会社が出していることからも分かる通り、メジャーリーグ版〝スーパーファミスタ〞なのだ。日本であれだけ支持を集めているファミスタなので、当然スーパーNESにも移植されているだろうと思っていた人も多いと思う。まあ、日本版があるだけに、比較してみるといろいろ面白い点もあったりする。

まずキャラクター。日本版では初代ファミスタから続く伝統の〝2等身キャラ〞なんだけど、こちらでは8等身。というか人間らしい（笑）キャラが動く。ゲームのパッケージでもそうだけど、アメリカではヘンにデフォルメされたキャラは使われず、リアルなものが好まれる傾向がある。野球ゲームでもそれは同じことみたいだ。

お国の違いが端的に表われているのが、試合開始前の〝国歌吹奏〞。もちろん日本では試合前に「君が代」がかかったりはしないけど、メジャーリーグでは、試合に先立って国歌吹奏(「スター・バングルド・バナー」ね）が行われるんだ。この時、選手は脱帽してベンチ前で、観客は観客席でそれぞれ起立する。そこで厳かに国歌が流れるのであるが、これがゲームにも入ってるのだ。面白いのは、自分でゲームをやっている時。寝っ転がってやっていても、この場面になると、なぜか背筋を伸ばして意を正してしまう（笑)。これの後に試合を行うと、真剣にプレイしなくてはいけないような気持ちになるから不



↑『MVPベースボール』の外野画面。この視点は迫力あり。実際の野球と同じような、外野フライを捕ることの難しさが味わえるのだ

思議だ。アメリカ人だと、たとえゲームでもこのシーンでは起立しちゃうのかもしれないな（笑)。意外な〝国歌〞の効果だね。

このゲームは選手もすべて実名で登場するし、操作性はファミスタとまったく同じ。メジャーリーグファンならぜひとも遊んでみたい1本だろうね。

もうひとつの野球ゲームは、LJNからのソフト『ロジャー・クレメンスのMVPベースボール』。〝ロジャー・クレメンス〞という人は、日本で言えば近鉄の野茂のようなスーパーピッチャー。他の選手は実名ではないけど(昔のファミスタのように〝はり〞とか〝おみあい〞といったもじりの名前がつけられている）クレメンスだけは実名で登場という、あちらではよくあるパターンのソフト。

このゲームの面白いところは〝視点の変化〞にある。通常画面は多くの野球ゲームと同じようなキャッチャーの後ろからのものだけど、打球が飛んだ瞬間に180度変わって、今度は野手の視点からグラウンドを見ることになる。これは守備側にとってはなかなか斬新な視点で、〝守っている〞という気分を実感できるリアルなもの。だけど、野手を単独で動かすというのは結構（ソフト的に）ムズかしいもので、外野手が捕球した後に内野まで走らせると遠近感が無茶苦茶になって、グラウンドにいきなり巨人が出現したようになってしまう（笑)。ま、このへんの発想の斬新さと完成度の粗さというのが、いかにも純アメリカ産といった趣で好感がもてる1本ではあるけどね。

©1992 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 L.JN, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「英雄誕生」篇

by健部伸明

ひとつの時代が終焉を迎えるとき 新たなる英雄伝説が誕生する

このコラムも今回でちょうど40回を迎える。番外編も含めると44回。『始終死』なんて、うーん不吉な数字だなあ(笑)。

いろいろ説明不足だったり、書き足りないことはあるのだが（たとえば戦を象徴する〈剣の神〉の話など）、回数的にキリもいいことだし、このへんで【神々の章】の最終回にしたいと思う。長い間おつきあいいただき、恐縮至極。

さて、ご存じの方も多いかと思うが、わたしは『異世界への案内人』のほかに、副業を持っている。某専門学校の講師である。そこでわたしは生徒たちに、物語の作り方などを教えている。

わたしはいつか、授業の中で『英雄物語とはなんぞや?』という話をした。いま小説やマンガやゲームなんかで主流になっているファンタジーの多くが、この英雄物語のカテゴリィに含まれる。

現在の民俗学と心理学の定説において、英雄物語とは『成長物語』の変形だということになっている。少年は、思春期に幾多の精神的肉体的葛藤を乗り越えて成人する。しかしそれは内面的なもので、目には見えない。その内面的なものを目に見える形で外側に取り出したものが、『英雄物語』なのだ。

たとえば、『英雄物語』の主人公たちの多くはティーンエイジャーである。ヤマトタケルもジークフリートも、最初の武勲をあげたのは成人以前であった。京の五条の橋の上で弁慶とやりあった牛若丸にしても、同じことである。

そして内的葛藤は、物理的な障害へと置き替えられる。たとえばそれはドラゴンであったり鬼であったりする。こうしたモンスターは、少年たちの内側にある“獣性”すなわち思春期にありがちな抑え切れない欲望に由来している。したがってモンスターを倒すとは、自分自身の欲望を制御し、コントロールできる大人になることを意味しているのだ。

ぼくらは時折、英雄を夢見る。襲いかかる難関に打ち勝ち、凶悪な怪物を倒せる力を求める。むろんそれはカッコいいし、われわれにはできないことである。

しかし英雄物語のほんとうの魅力は、スカッとすることにある。悩み多き現代社会のわれわれは、モンスターを倒すという擬似体験を通じて、日頃のストレスを発散している。

と同時に、われわれは無意識のうちに物語から影響を受けている。困難にであった時に耐える方法や、苦難に打ち勝つ方法を、吸収しているのだ。

『英雄物語』を説明するには、エニックスの『ドラゴンクエストI』の話をするのがもっともよい。

『ドラゴンクエストI』の主人公は、風来坊である。身寄りもなくどこから来てどこへ行くのかもわからない、冒険者だ。これは思春期特有の、だれを頼っていいかわからず、自分自身や自分の将来に対する不安な状態を、あらわしている。

しかもまわりは、未知の荒野である。どんなモンスターが潜んでいるか、どんな罠が仕掛けられているかわからない。これは言うまでもなく、世間や環境に対する自分自身の無理解、およびそれゆえの恐怖のメタファーである。

しかし彼は、果敢にもその荒野へと乗りだしていく。世界を救うために。言い換えれば、自分自身が“成長”し、ひいては自分自身を救うために。

彼は、道すがら王女を助ける。ドラゴンを倒して。英雄物語には、ヒロインがつきもの。彼女の存在は重要だ。ヒロインの存在は、異性および恋との出会いをあらわしている。彼女を渡すまいとするモンスターは、自分自身の中にある自分勝手な欲望である。それに打ち勝たない限り、恋は成就しない。

クライマックスではボスキャラとの対決が待っているが、その前に最後の選択がある。「世界の半分をやるから、自分の門下にくだらないか?」という、甘い誘いだ（聖書でも、イエスが同じ質問をされているのは、ご存じか?）。これに乗るとどういう目に合うかは、体験した方は痛いほどよくおわかりだろう。

この最後の選択は“安逸な逃げ”である。醜いもの（自分の中の醜い心）を見まいと逃げていても、何の解決にもならない。解決するためには、現実と立ち向かわなければならない。それがいかにつらい現実であっても。

ここで逃げを選択するということは、それまで自分が成長するために積み上げてきた全てのステップを、みずから放棄することにほかならない（かくして、あわれ偽勇者は経験点を失うわけだ）。

“逃げ”を選ばずに自分の宿敵と正面から立ち向かう“勇気”を持ったものは、当然ながら真の“勇者”となる。問題も解決できる。モンスターも倒せる。

かくして世の中(および自分の心の中)に平安をもたらした勇者は、ヒロインを腕にかき抱いて、どこかに消えなければならない。

最終試練をクリアしたということは、勇者は成長し、少年から大人になったということである。したがって彼は妻をめとり、家庭を築かなくてはならない。かくして、英雄物語の第一部は幕を閉じる。のちに英雄は壮絶な死を迎え、神として昇天し、また人間として地上に降臨する。

英雄物語が人間の内面の成長の物語だとすると、ファンタジーを求めるわれわれは、成長への出口を求める子供なのかもしれない……。

というわけで、次回はまたまたインターミッションの特別編。その後どんな展開になるかは、まさしく神のみぞ知るということで……。わたし自身はいよいよ『日本神話の真相』なんてぇのをやりたいのだが（これがどろどろぐちゃぐちゃで実にヨイのよ、ホント!）、どうなりますことやら。とりあえず応援よろしく。

イラスト／田中 光

ゲーム音楽概論 イシノ・アサノの「テクノの部屋」……………デモテイク最終回

ホントに再度のお便り紹介

イシノ　ああ……やっぱり今月も予想通りの展開に……。
アサノ　いいや、今度こそはホント。**ホントのホントに来月から**は……。
イシノ　ほんとにぃ?
アサノ　間違いありません。今月の番外編がそれを証明しています。
イシノ　そ、そうかあ……これでやっと真の意味でのゲーム音楽コーナーが始められるんだ(涙)。
アサノ　そういうわけで、予告通り、ぱったりと止んでしまった(涙々)お便りの総棚ざらえと行きましょう。ずいぶん古いものも出てきそうなんで、当惑しないでくださいね。
イシノ　では、引き続き「この曲を聞け!」と、いうわけで。
アサノ　はい、まずは「デンデケデン・デレレ~の**ファミスタを忘れるな**」とは千葉県の技術神DKくん。はは、こりゃいいよね。確かにね。
イシノ　最小にして最大の効果。思えばファミスタの音楽は、ファミコン版がいちばん印象に残ってます。お次、大阪の年見くんは「『**貝獣物語**』のCDが最高!」。
アサノ　懐かしいなあ。
イシノ　あのチーム、目立たないけどいいゲーム作るよね。
アサノ　お次、北海道のけちゃっぷご飯くんは「**ムーンライダーズ**好きの私としては、やはり『**マザー**』がね」とのことです。**鈴木慶一**さんにも是非取材に行ってみたいですね。
イシノ　私の友人も『マザー』って音楽は好きだな」と言ってました。
アサノ　音楽「は」、ですか?
イシノ　いやいや、はははは。
アサノ　はははは……は……さて。
イシノ　は、はい。東京のJ-LLさんは……ん? この人確か、どっかのコーナーの常連でしょ。
アサノ　それは置いといて。「そんなに音楽詳しくないんで顰蹙ものかも……」なんて言いつつ、「**いただきストリート**」のCDを挙げてます。いやいや、謙遜は不要でしょう。
イシノ　そう、素人と玄人の境界をとっぱらうってのも、テクノの有効な機能のひとつなんですから。
アサノ　同じ機材さえ揃えば、ね。
イシノ　はははは。
アサノ　サンプラーも徐々に安くはなって来ましたが……。
イシノ　そうね。そういえば『いたスト』の音楽の作者はアレでしょ? 某ファ○通で有名だった……。あの人にもそのうち話聞いてみたいなあ。
アサノ　はい。お次は静岡から、ミミックの宝箱さん。「誰がなんと言おーと『**メタルブラック**』、これっきゃないっすよ!」だ、そうです。業務用ですね。ご存知ですか?
イシノ　いや。STGに強いウチの戸田くんに聞いたところ、「そういえば発売当初、CDが品切れになってましたね」だって。シューティングなのに、単に速かったり激しかったりだけじゃないところが受けたみたい。不勉強でごめんなさい。
アサノ　今度探してみましょう。
イシノ　最後は山口のくしかおさん。盛りだくさんの内容で、どこを紹介していいやら悩んでしまいました。とりあえず激励ありがとう!
アサノ　それではみなさん、
イシノ　**うぬ、来月こそは**……。
アサノ　ごきげんよう!

イシノ……NINE INCH NAILSのシングルが手に入らん。誰か譲ってくれ。　アサノ……しつこいようだが超兄貴ライブはすごそうだ。くわしくは56ページ参照。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第84回●「タクシー・ドライバー」by長谷川並一(ホラーコラムニスト)

その「土」に御用心

走りだして数分もしないうちに、タクシーの運転手はしゃべりはじめた。

「いやあ、こんな深夜に流しているとね。お客さん、気味の悪い話ってだいじょぶ? ならいいんだけど、けっこういろいろねえ、経験あるんだよ。いつだったかなあ。二時か、ちょうど今じぶんの時間だな、四谷三丁目でさ、OLふうの若い女の子乗っけたの。酒くさくもなかったし、そんな時間まで残業ってのも変だし、ははあ、さては不倫の帰りかな、相手の男にしちゃ朝までホテルってわけにもいかねえだろう、なんてね、そう思ったのよ。

ま、奇麗な子だったし、格好もね、派手じゃないけどぴしっと決めてて、だから変だったんだよねえ、ボストンバッグ持ってんだ。深夜の二時によ、会社勤めの格好したOLがよ、まさかそのまま旅行ってんでもあるまいし、なのにボストンバッグ抱えてんだ。流行なのかねえ。で、バッグなんだけどさ、それがすっごく重そうなわけ。

高円寺までって言うのよ。ちょっと暗い感じの声だったなあ。それきり下向いたまんまでさ、話好きのおれにしても、なんかこうしゃべりづらいっての、まるでお通夜の席。ま、しゃあないから運転に専念して、あ、今は専念してないってわけじゃないよ、そいでもって青梅街道すっ飛ばしたのよ」

運転手はちらっとバックミラーに目をやった。

「話はこっからなんだよ。いいかい、女の子がここでいいって言うから、高円寺の南っかわで降ろしたんだ。釣りはいらねえって万札渡されて、その子ぱあーって駆けてっちゃったのよ。あっ、て思ったけど遅かった、万札にほくほくしてたもんでねえ。車置いてあと追うわけにもいかねえしさ。でね、バッグをさ、忘れてっちゃったのよ、いや、捨ててったんだね、うん。

なんか、だんだん気味悪くなってきてさ、でも、後ろの座席行ってボストンバッグあけてみたのよ。まさか、産みたての赤ん坊かなんかはいってたりしねえだろうなって。ところがさ、重いわけよ、なんと土がよ、土がめいっぱい詰めこんであったのさ。湿ってて、やな臭いしたなあ。もう、おれ、まっすぐ会社もどって、仲間のいる前でバッグの土ぶちまけたんだ。そしたら何が出てきたと思う? なーんにも。くさい土だけどっさり、それだけよ。

みんな笑いやがって、おまえアタマおかしいんじゃねーのかなんて言いやがる。でもほんとの話なんだよ、お客さん。いったいあれ、なんだったんだろうねえ?」運転手は、またバックミラーを見あげた。

後部座席には誰も乗っていない。タクシーは青梅街道を走りつづけた。

◆え、連載は今回で終わりです。長いあいだ、ご愛読ありがとうございました。皆さんの「出せ出せ」ってお便りが編集部に山積みされたら、この連載、ひょっとして夏ぐらいに単行本になるかも(他力本願だなあ)。

風雲!SLG城

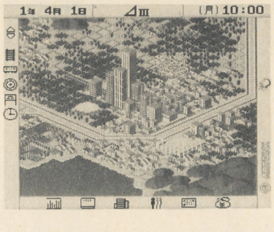
右を見ても左を見ても「不景気」の言葉しか目に入らない、ちょっと暗い世相の今日この頃。SLG城の領民となってウハウハな気持ちになり、さらにSLGをプレイしてそう快な気分になって、嫌なことを忘れようじゃないか!

――――――― SLG城主/猪野清秀

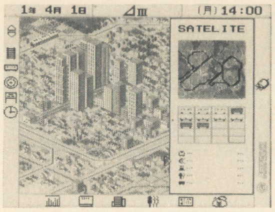
今から期待爆発の『A列車で行こうⅢ』の質問をアートディンクにぶつけてみたぞ!

今、SLG城の領民をはじめとする多くのSLGファンにとっての最大の関心事の一つが、6月に発売予定のPCーエンジン版『A列車で行こうⅢ』がどのような出来上りになるかということだろう。パソコン版の『AⅢ』に関する情報はいろいろあるが、PCーエンジン版についてはまだまだ情報が少ない。発売日を心待ちにしている人たちにとっては、少しでも多くの情報を知りたいところだろう。城主もその気持ち、痛いほど分かるぞ。長年の夢がもうすぐかなうのだからね。

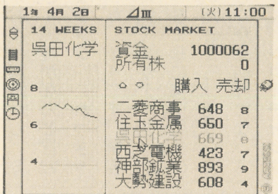
そこで、領民の気持ちを代表し、『AⅢ』に関する疑問・質問を文書の形にして、アートディンクの新事業推進部営業広報課の島崎国彦さんにお伺いしてみたのである。これで『AⅢ』への疑問も一挙解決。安心した気持ちで発売日を迎えることができるだろう。では本文をしっかりと読むべし!



↑『AⅢ』の謎がいまここに明らかにされる!?



↑ビル街を作り上げるのも、楽しいかもしれないね



↑株式に力を入れて資金稼ぎをするのも面白そうだ

まずはパソコン版とPCーエンジン版両方に共通する質問だ。

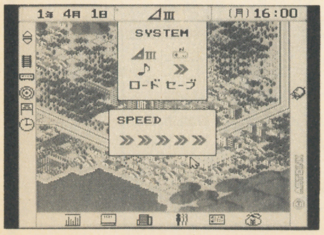
【Q1】『AⅢ』を創る(移植する)際には、どのような資料を使いましたか? もし具体的なものがあれば…。

【A1】パソコン版を創る時に使用したものは、車種の描き分け用の資料くらいです。大げさに「資料」と呼べるほどのモノは使っていません。ビルなどのオブジェを創る時にも、特定できるような資料は使用していません。

移植版にしても同様で、特に参考にしたものはないのです。一番手本にしたのがパソコン版『AⅢ』なくらいですから。移植版はハードの都合上、そのまま写すだけの移植が出来ないので、「参考」にしたのです。

【Q2】『AⅢ』の魅力、表現したかったこと、面白さを語っていただけませんでしょうか?

【A2】『AⅢ』の魅力は何でもできるところにあると思います。お金儲けに始まって、高層ビル群の町やレジャー施設の充実した町、自分の住んでいる町を再現してみたり、理想の町作りもできます。画面全部を資材だらけにしたり、線路をすべて撤去して『A列車で行かない』など、いろいろ楽しめます。少し欲張りすぎるソフトかもしれませんね。映画のようなゲームが多くなってきている最近では、何でもできるゲームは新鮮なのでしょうか?



↑3月頭のサンプルの段階でさえ、スピードは満足のいくものだった。完成時には……?

……『AⅢ』の魅力をズバリ言い当てているのは素晴らしい。では続いてPCーエンジン版に関する質問。

【Q3】PCーエンジンに移植しようとしたきっかけをお教え下さい。

【A3】『AⅢ』はセーブデータが大きく、これまでの家庭用ゲーム機では移植が不可能だったのです。そして、メモリーベースの開発により、PCーエンジンでの移植が出来るようになったというワケです。また、パソコン版ではフロッピー2枚組のシステムも、ROMカートリッジでは16M(メガ)というぼう大な量になってしまうのです。これについてもCD-ROMで供給するという方法を用いることによって、無事解決しました。

【Q4】移植の際に、苦労した点というのはどのあたりなのでしょうか?

【A4】移植対象であるPCーエンジン本体は8ビット機なので、スピードに関する問題で一番苦労しました。かなりスピード面では良くなっていると思います。それと、パソコンとゲーム機を同じに考えず、PCーエンジン用に創り直したということですね。もし、他のゲーム機に移植する場合も同じことになるでしょうね。

【Q5】「この機能は是非とも見てほしい!」というポイントがありましたら教えていただきたいのですが。

【A5】ゲームスピードです。当社比98RXなみのスピードですね。

(城主注:98RXとはNECの16ビットパソコンのこと。8ビット機のPCーエンジンで98RXなみのスピードを出すというのは、まさに脅威的なことである)

【Q6】『AⅢ』の地図を自由に創れる『コンストラクション』は別売で出す予定はありますか?それとも始めから付ける予定でしょうか?

【A6】『コンストラクション』は、現在の段階では何とも言えません。

【Q7】『AⅢ』の次に移植される作品は、実は『THE ATLAS』ではないかという噂がありますが、真偽のほどはどうなのでしょうか?

【A7】現段階ではまだ決っていませんが、『THE ATLAS』の可能性はかなりあります。ただし、他の作品の移植になるかもしれませんし、ひょっとしてまったくのオリジナルの作品になるかもしれません。むしろ、ユーザーの意見を聞いてみたいですね。

【Q8】PCーエンジンの他に、進出希望のハードをお教え願えますか?

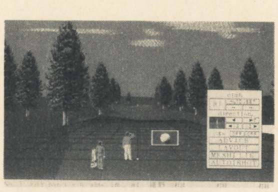
【A8】現在の段階ではハードの性能が『AⅢ』を移植するには不可能ですのでないと思いますが、それが解決するようであれば、考えて行きたいです。

【Q9】弊誌読者のみんなに一言メッセージを下さい!

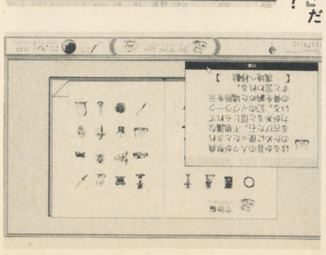
【A9】食わず嫌いにならないで一度『AⅢ』をプレイして下さい。難しいゲームではないのですから。そして「こんなゲームもあるんだ」とユーザーが思ってくれたら嬉しいですね。

……『AⅢ』の発売を待っている領民の不安は取りのぞけただろうか?

最後になるが、城主の急な質問に快く解答をしていただいた島崎さんに、あらためてお礼を申し上げたいと思う。どうもありがとうございました。



↑ゴルフゲーム『ビッグオナー』だっていつかは移植されるかも?



↑移植次回作の最有力候補である『アトラス』。真偽のほどはいかに……?

©1990・1993 ARTDINK

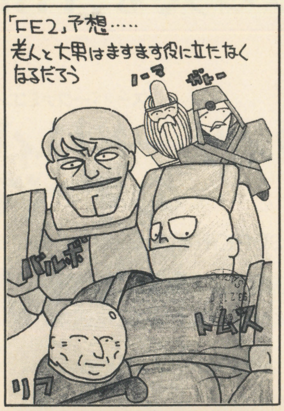
反響続々！城主もびっくり！～SLGフリートーク

●大人気の『ファイアーエムブレム』（『ＦＥ』）シリーズの続編を、領民が勝手に予測してしまおう！という企画を掲載したら、リアクションの葉書が次から次へと送られてきた。それでは早速いくつか紹介してみよう。

■『ＦＥ』の希望的見解を含む予想
①ＳＦＣロム。今年の11月下旬。
②各キャラの顔グラフィック・色違いは完全になくなる！
③ドラゴンナイトの復活。
④ＴＶＣＦは初代のオーケストラ・バージョンのパワーアップ版になる。
⑤パオラ・エスト・アベルの三角関係がついに決着をみる。

……どーでもいいが、初代や外伝をプレイしていないと良く判らないゲームになることは確かだと思う。

（千葉県・技術神ＤＫ）



←北海道・信山☆しんざん
単純にして明解な予想。多分当りだろうなぁ

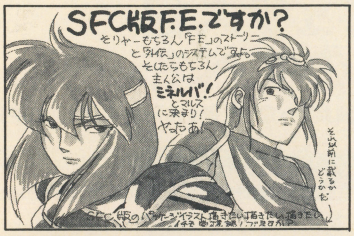
●発売日まで決めてしまうとは……よっぽど入れ込んでいると見える。②は容量の問題さえ解決できれば、すぐに実現できるであろう。問題は⑤なのだが……なんかドロドロしているぞ。

■『ＦＥ２』を予想するっ！
・村人っ！主人公も村人っ！ワキ役も村人っ！全員村人で好き勝手にクラスチェンジさせ、自分の好みの部隊が創れるようになるっ！
・個人的な希望としては……
①マムクートの復活
②ドラゴンナイトの復活
③ミネルバの復活
④カインの復活
⑤クリフの復活……（以下略）

といったところかな。

（宮崎県・子猫丸）

●クラスチェンジが自由に出来るというのは、『ＦＦＶ』に近い感じかな。しっかりしたシステムになれば、全員村人というのもいいかもしれない。しかしドラゴンナイトの復活を望む人が多いねぇ、ホント。



↑宮城県・ＲＹＵＴＹ
ＳＦＣかどうかはまだ判らないんだけど……

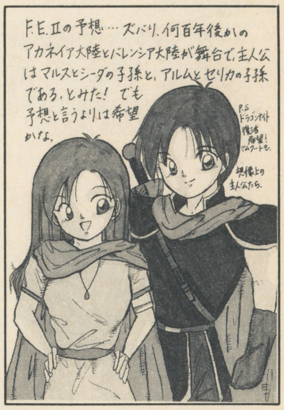
最後にもう一枚紹介しよう。

■私の予想はもう一度、マルスがアカネイヤを統一する旅に出る物語だと思います。そしてタリスから始まるのではなくて、アリティア城がドルーアに滅ぼされる場面から始まればいいなぁと思います。エリスがマルスの身代りになったり、タリスに逃げ延びて亡命する途中の出来事とか、タリスにいる間の２年間はみっちり剣の修行とか。

何だかこれを見るとＳＬＧとしてのイメージがなくなりそうで自分でも「うーむ」となってしまいますが、私としてはこのような感じです。

あと希望としては武器が減らない、闘技場がある、全体マップがない、店がある、クラスチェンジは外伝のまま、増援がいる……もうキリがありません。ただ全体マップは本当に無い方が……。

（東京都・新条修）



←東京都・佐伯ＭＡＲＩ
１＋外伝かぁ。ありがちだけど考えられるよね

◀古今東西・マイナー英雄列伝その1～廖化（りょうか）▶

このコラムでは、檜舞台に上がることのない武将たちを、古今東西に関わらず紹介していこうと思う。第一回は以前話題となった、三国志の武将「廖化（りょうか）」である。

字は元倹（げんけん）。黄巾賊の残党で、関羽を慕っていた。何度かのアプローチの後に、蜀へ劉備が入る時に投降して配下になる。そして憧れの関羽と共に荊州を守る。

関羽が破れた時には自ら劉備に報告し、関羽を見殺しにした仇の武将を討ち取る。その後も蜀軍の一員として戦い、孔明からも「忠義の士」の一人として数えられている。

……写真は『三國志Ⅲ』の廖化。なお、紹介してほしい武将のリクエストもどしどし受け付けるぞ！

ちょっとお得なワザなのねん～私だけが知っている

■あの『三國志Ⅲ』の訓練値がいっぺんに100近くに！　これはお得だ!!

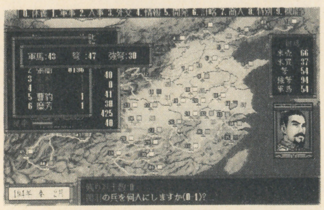
〔用意するもの〕
・兵をたっぷり
・生きのいい武将（例として関羽）
・二人の空き武将（コマンド用）

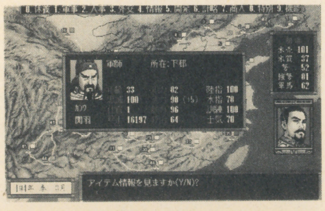
〔やり方〕
①関羽の兵を再編成などで１にする。
②関羽に「訓練」をさせる。
③また再編成をして関羽に兵をたっぷり与える。
④ターン終了。

……次の月には見事（兵がたくさんいるのにも関わらず）訓練値が100近くになるぞ。

（福岡県・安森順一）

●試してみたが、多少面倒なもののとても美味しい技。どしどし使うべし！


↑関羽に兵を１だけ持たせる。このあと関羽を訓練させ、別の武将で再編成を行うのだ


↑ぼう大な兵を持っているのに、たった一回の訓練で訓練値が100！これは美味しい技だ

城主様のありがたいお言葉であ～る！

「このソフトで僕らは遊びたい」の葉書が寂しいなぁ。今回のアートディンクの島崎さんのコメントにもあるように、メーカーサイドでもユーザーの声は気になっているんだぞ。

さて『ＦＥ』にお熱の領民たちに嬉しいお知らせだ。なんと『ファイアーエムブレム』がファンタジーコミックの巨匠島田ひろかず先生によって、コミック化されたのだ！Ａ５変型版で定価800円。出版元はもちろん㈱宝島社。ただ今絶賛発売中である。近所の本屋に駆け込み、ぜひとも手にするべし。もし見つからなければすぐに予約をするのだ。

絶賛発売中といえば、城主が執筆した「パワーモンガーのすべて」も発売中である。こちらもチェックをおこたることのないように。約束だぞ。

ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集しておる。

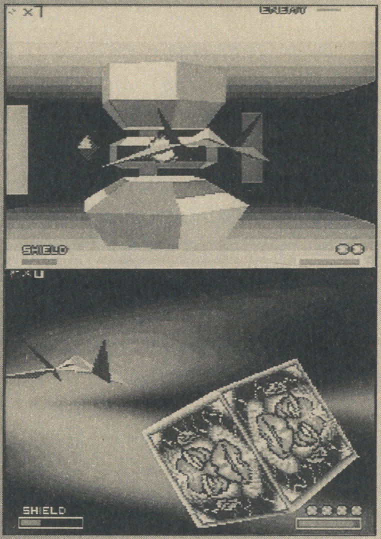
(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
システムが変更したのを忘れずに。ベスト３を順位別にして理由も添えて出してほしい。詳しくは２月号参照。
(2)「私だけが知っている」
(3)「ＳＬＧフリートーク」
ＳＬＧに関連のあるフリートークなら何でもＯＫ。イラストもありありだ。
(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」
(5)「攻略・解説リクエスト」

宛先はこちら。老若男女を問わず、城主を窒息死させる葉書を待ってるぞ。
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
㈱宝島社 「HiPPON SUPER！」
風雲！ＳＬＧ城「（各コーナー名）」係

©光栄

スーパーファミコン版
スターフォックスのすべて

4月9日発売予定
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円



新世代シューティング・ゲームの傑作をあらゆる角度から徹底的に検証したマニア必携の豪華解説本。超立体サイド・ビュー・マップは必見の価値あり!! 敵データから全19面の必勝コースまでを完全解説!

スーパーファミコン版
スーパーファミスタ2のすべて

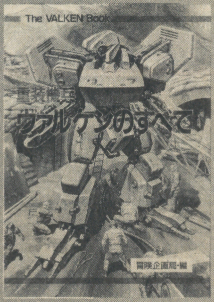
HIPPON SUPER!編集部・編
定価700円

新モードも加わりさらにパワーアップした野球ゲームの決定版をよりマニアックに徹底解析! パーフェクト・データとテクニック・ガイドが凄いこだわりの一冊。ファミスタファンから野球マニアまでを満足させる魅力満載の一冊!

今、やってる人も、これからの人も、HIPP

スーパーファミコン版
重装機兵ヴァルケンのすべて

冒険企画局・編/定価1000円



ハード・ロボット・メカ・アクション・ゲームの傑作「重装機兵ヴァルケン」をあらゆる角度から深く分析。小説あり、イラスト・ノベルありの究極のファン・ブックの登場!

スーパーファミコン版
ポピュラス2のすべて

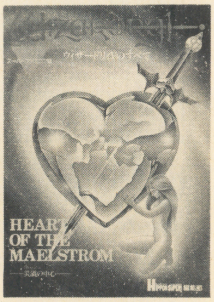
HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円

キミも神さまになれる。海外のニューウェーブ・箱庭シミュレーションがはるかにパワーアップして帰ってきた。全48ステージ、超難度SLGを完全制覇するためのハンドブック。

スーパーファミコン版
ウィザードリィVのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価880円

RPGの定番「ウィザードリィ」。そのスーパーファミコン版最新作のすべてをここに! これ以上ない詳しさで解説された、より深く遊びたい人のための強力攻略本!



ゲームボーイ版
ウィザードリィ外伝IIのすべて

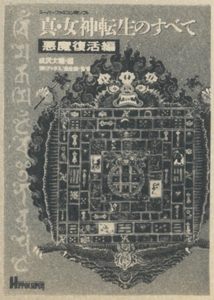
HIPPON SUPER!編集部・編/定価780円

ゲームボーイ版「ウィザードリィ・外伝」の第2弾がついに登場! 小説ウィザードリィでおなじみのベニー松山の手によるシナリオを徹底解析。すべての謎解きはこれでOK!

スーパーファミコン版
真・女神転生のすべて 悪魔復活編

成沢大輔・編
定価1000円

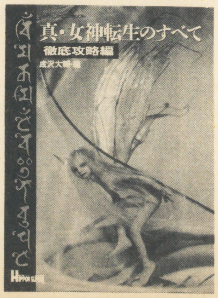
電脳悪魔絵師金子一馬の華麗なるモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介!「真・女神転生」の世界の真実がここにある。



スーパーファミコン版
真・女神転生のすべて 徹底攻略編

成沢大輔・編
定価880円

「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本! すべての悪魔データも完全解説。吉祥寺の殺人事件に隠された神と悪魔の企み。いよいよ荘厳な舞台の幕が開く。



の攻略本最新刊!!

スーパーファミコン版

パワーモンガーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価800円

パソコンからTVゲーム機まですべての「パワーモンガー」攻略に通じる戦術・戦略を満載！ マップパターン別攻略で全195面を制覇せよ!! 各種命令の説明はもちろん、各面クリアのために必要なテクニック24種を大公開！

スーパーファミコン版

メタルマックス2 サバイバル・マニュアル

HIPPON SUPER! 編集部・編
定価800円

この春要注目のメカニックRPGのすべてが分かる徹底解説本。ゲームの世界をさらに広げる面白コラムや作者インタビューも掲載。完全データとマップの資料はお買い得！ 即、実戦に役立つ兵法の書。

ON SUPER!の攻略本。大好評発売中!!

PCエンジンスーパーCD ROM²版

スナッチャーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価880円

ストーリー、画像、ゲーム性、世界観など、どれを取ってもPC-CD史上最高のAVG「スナッチャー」ゲームの攻略から世界観までを完全収録！ サイバーパンクAVGを徹底攻略。

ファミコン版

スーパーマリオUSAのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円

アイテム・敵キャラからワープポイントにいたるまで、アメリカ帰りのマリオ全マップをスミからスミまで完全網羅！ 「スーパーマリオUSA」の完全マップ&攻略。これで必ず勝てる!!

スーパーファミコン版

スーパーマリオカートのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円

勝つための全コース、全テクニックカイド。キャラクター別に各コースの攻略法を徹底解説。必勝テクニックも全公開!! 勝つための「スーパーマリオカート」徹底解析。

スーパーファミコン版

マリオペイントを100倍遊ぶ本

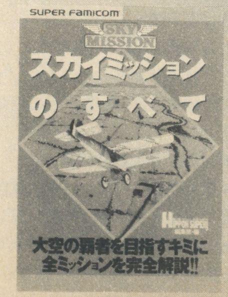
HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円

スーパーファミコン初のお絵描きツール。こいつはとことん使い込まなきゃソンだ！ まだまだこんなにあった楽しい遊び方!! あなたにそっと教える100の実例集。

スーパーファミコン版

スカイミッションのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価800円



超リアルな空中戦が楽しいこのゲーム。大空の覇者を目指すキミに、全ミッションを完全解説！ 愛機キャメルと5人のパイロットのデータやミッション別戦術指南など、完全網羅。

ファミコン版

ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著/定価780円

あなたの知らなかったダビスタワールドがここにある。最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ！ 最強の競馬シミュレーションを徹底的に遊びつくそう。

書店にな場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

HIPPONのファンタジーコミック最新刊

ファイアーエムブレム

島田ひろかず・著
定価800円

任天堂の人気シミュレーションRPGついにコミック化！　ファンタジー・コミック界のヒーロー島田ひろかずが放つ、究極のゲーム・コミックがここに登場！

HIPPONの名物コーナーついに単行本化

真・女神転生ファンブック
～CLUB邪教の館

5月上旬発売予定
成沢大輔・編／予価780円

全国のファンから寄せられた熱狂的投稿を集大成！さらに名物バーテンダーが、そっと教える誰も知らなかった「真・女神転生」の隠された秘密

コミック版ウィザードリィ堂々完結！

石垣環・著
最終シリーズ!!

外伝第3部
復讐鬼の城 全3巻

前編980円

中編980円

完結編980円

全国のウィズファンを熱狂させたコミック版ウィズ外伝、ついに完結！異形の者が巣喰うその城は、復讐の匂いに満ちていた!!

鳳凰の塔 全2巻

前編900円

後編980円

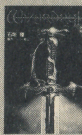
伝説の魔剣「クナサギ」が眠る「鳳凰の塔」に潜入したショウたちの運命は!?

外伝第1部
ギルの迷宮

邪法を用い、この世界の平衡を乱そうと企てる魔導師ギルとの死闘が今、始まる。

900円

ウィザードリィ 全3巻


第1巻・邂逅編 906円

第2巻・死闘編 906円

第3巻・黎明編 900円

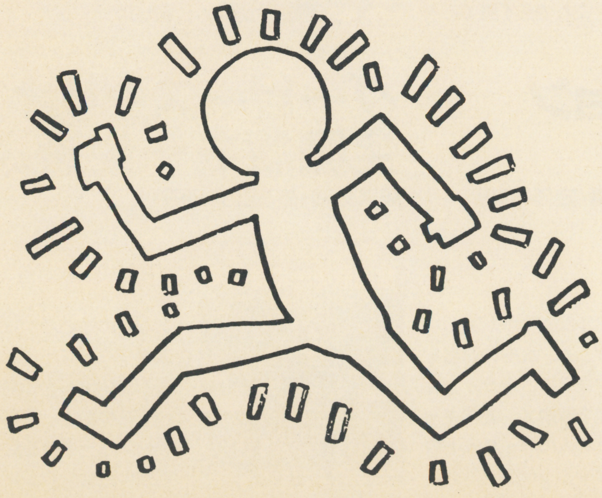
ワードナから魔除けを奪い返すためにリョウたちは地下迷宮へと挑む！　すべてはここから始まった。

宝島社　〒102　東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

元気で優秀な編集者・ライター大募集だ!!

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー TV GAME MAGAZINE

編集部からのお知らせ



●ヒッポン・スーパー編集部では、この春さらにパワーアップを図るため、元気で優秀な編集者およびゲーム・ライターを大募集します。
東京近郊（通勤1時間以内）に在住の20歳以上の健康な方(男女を問わず)でゲーム全般(パソコン・ゲーム、アーケードゲームを含む)に興味のある方、さらにコミックや小説などに強い方、もちろん、すでに編集やライターの経験のある方はキャリアに応じて優遇いたします。以下の募集事項をよく読んで、ふるってご応募下さい。(尚、電話によるお問い合わせはできません。ご了承下さい)

●応募方法
▶履歴書（写真添付）と作文（テーマは「こんな本や雑誌をつくりたい／」800字程度で、様式は自由）を下記の住所までお送り下さい。
▶メ切は4月15日必着
▶書類選考にパスした方には編集部より面接の日時を電話でご連絡いたします。
▶あて先：〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 HIPPON SUPER！編集部

▶仕事の内容：ヒッポンスーパー本誌および単行本の編集業務。ライター志望の方はフリーとして在宅勤務も可能です。イラスト、コミック、デザイン、自作の評論、小説等の得意技をお持ちの方は同封していただけると選考の際のポイントとなる可能性もあり。
明るく素直で元気な人材を求めています。

永久保存版

最終特集

STARFOX

スターフォックス

—THE FINAL STAGE—

全レベル・完全制覇への道

CONTENTS 全方位攻略！　難攻不落レベル３解析を筆頭に、プレイヤーの腕前別解法を徹底伝授する『スターフォックス』大特集！

●超難度面を真摯に攻略する君は　➔レベル３完全解析編 ……66
●さらなるステップに挑む君は　➔レベル２挑戦編 ……82
●クリアを、願ってやまない君は　➔レベル１進撃編 ……78
●ここまで教えても上達しない君は　➔基本中の基本テクニック編 ……86
●すでに全てをクリアしている君は➔隠れステージ＆キャラ大公開！ ……88

構成／文　佐久間亮介＋野安ゆきお＋編集部　イラスト／井上三太

©NINTENDO

FOR MASTER CLASS

超難度・レベル3に、あくまで真摯な態度で挑む！

LEVEL3 徹底解析編

レベル1を楽々とクリアし、レベル2もさほど苦しまずに突破した、スゴ腕の君もレベル3に関しては、その難しさのあまり、サジ投げ状態なのでは？　あきらめるのはまだ早い!!　心の中のゲーマー魂が、クリアしろとささやいてるはずだ！　さあ、再び挑戦だ

STAGE1 CORNERIA-THE BASE

レベル1、2とは違い、夕焼け空を背景として戦っていくステージ1。真の戦いが、ついにはじまるのだ！

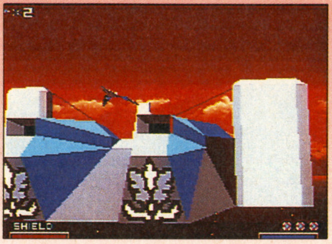
戦いが幕を開ける序盤戦に変化なし

ステージ序盤は、レベル1、2のものを踏襲した構成となっており、大差はない。ただし、同じ障害物が設置されていても、微妙に難易度の高いものが目指されている。アーウィンの適確な操作が、要求されてくるのだ。

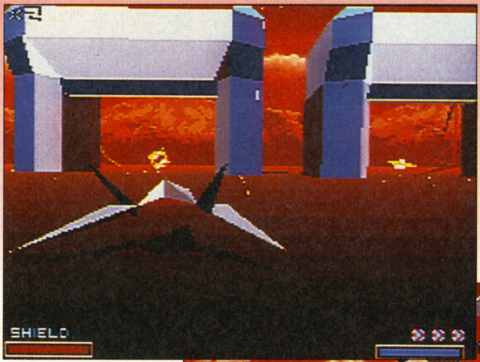
機体の操作が確実にできるのならば、レベル3攻略は早期に実現するはず。レベル2とは違い、障害物の回避方法、敵キャラ撃墜は、しっかりとしたパターンとして組み立てやすいからだ。地形ごとのパートによるパターンを、ちゃんとおぼえていくのが、大事なんだぞ。

ステージ序盤は、先程も書いたように、これまでのレベルのものと大差はない。四つの小さなアーチがあり、その先に青いゲートが配置されている。アーチは、斜めに設置されており、機体の動きを把握しておかないと、うまく、くぐることはできないだろう。四つのアーチすべてをくぐりぬけると、青いゲート内にアイテムが出現。青いゲートはフィールドの左右にならんで二つあり、左のものにはツインブラスターが、右にはスマートボムが、それぞれ出現するのだ。スマートボムは、この先で手に入れることができるので、ここではツインブラスターのアイテムを取得しておこう。ゲート内で開閉しているシャッターは、ぎりぎりまで引きつけてブレーキで減速する。ブーストによる加速では、くぐるのは難しい。

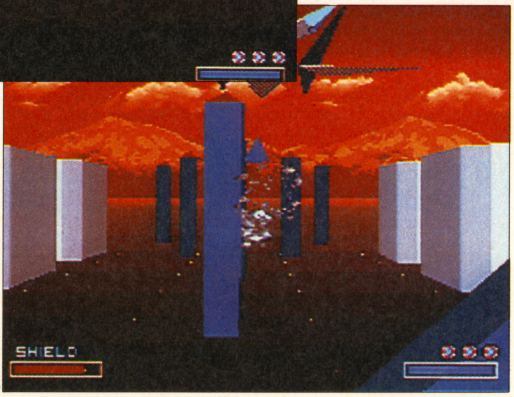
その後に出現する青い柱は、中央にあるものだけを、ショットで破壊する。左右にあるものは、低空飛行で回避だ。



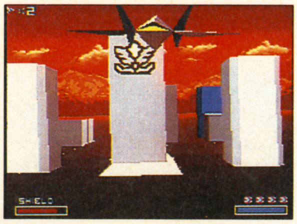
↑レベル3のステージ1は夕焼け空を背景にして、戦いが展開される。それとも戦火のために、空が赤く染まっているだけなのであろうか？



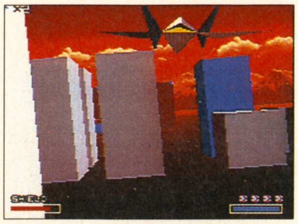
←白く小さなアーチが点在する。全部で四つのアーチをすべてくぐれば、前方にある青いゲート内にアイテムが出現するのだ。左にあるゲートはツインブラスター、右はスマートボムとなっている。ツインブラスターを取ったほうが、後々の展開が楽になるはずだ。



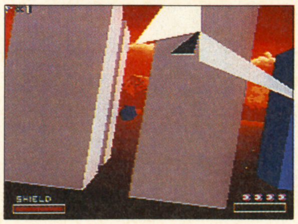
→フィールドの中央にある青い柱は、ショットで破壊しておいたほうが、いい。敵キャラからの攻撃もあるので、柱を回避するのは、難しいのだ。左右にある青い柱は、低空飛行でかわしてしまう。柱と柱の中央で飛行しないと、接触する可能性が。



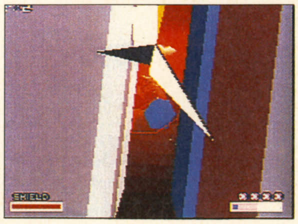
→このビルの裏側に、ボムが隠されているのだ。まずは減速ね



→減速と急旋回を使ってビルの内側へと入っていく。すると…



←LまたはRボタンを離さずに、ビルの隙間と自機の位置を調節



←ほら、取れた！　素早く行動しないとビルに衝突しちゃうよ

左側を優先させよルート確保が大切だ

中盤にこれといった驚異はない。建造物が散在するだけであり、それらの回避と敵キャラ撃墜を程よくこなしていれば、まず問題はないだろう。

建造物の回避は、極力、左側優先で行っていく。フィールドの中央に建物が出現したならば、左へ移動してかわすようにしたい。こうすることによって、建造物の影から出現する敵戦闘機、バトルバタフライと接触せずにすむ。建造物が密集した箇所を飛行するならば、ある程度ショットを撃ちながら、進んで行くのが安全であろう。

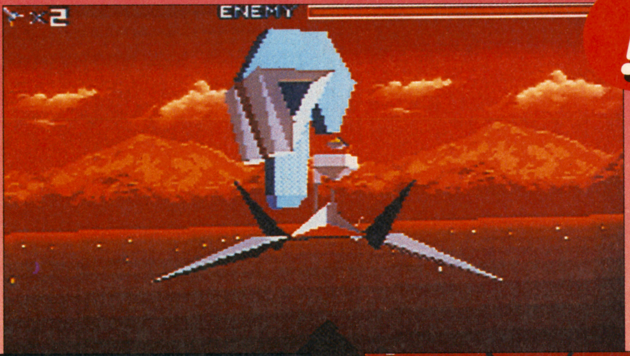
小さなアーチが連続して置かれ、トンネルを形成している部分がある。これらのアーチは、上空を飛行すれば回避できる。だが、トンネル内を飛行しておくべきだろう。トンネルの入り口にはスマートボムが、そしてサプライサークルまでもが、存在するのだ。トンネルは、途中で左右に分岐するが、通るべきは左。こちらのルートに、サプライサークルがあるからだ。右には、スマートボムがある。レベル3は、ちょっとしたミスが命取りとなりやすい。再スタート地点となり、さらにシールドも大幅に回復するサプライサークルは、可能なかぎり通過するべきだ。

トンネル内は狭く、左右への分岐点でのアーウィンの移動は、少々難しい減速を使い、ゆっくりと動くのがよい。

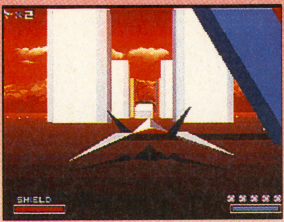
無残！Aキャリアー 青い柱は低空飛行で

二足歩行兵器、パワーローダーが様々な形のブロックを運ぶ姿を見たらば、そこからが後半戦だ。余談ではあるが、このパワーローダーが運んでいるのは、レベル1と2のステージ1においてボスであった、アタックキャリアーなのだ。キミの仲間のひとりが、一足早く先へと進んで行ったのを見たかな？ そのときのセリフを思いだしてほしい。「アタックキャリアーはもらったぜ」そう、彼がすでに破壊しちゃったのだ。なんとも無残な姿だね。

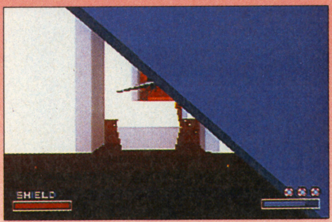
建造物に挟まれた通路を飛行するときは、低空飛行で。建物の影から青い柱が倒れてくるからだ。途中、ブロックが設置されており、低空飛行ができなくなっている。ここは、その直前の柱を低空飛行でかわしたあと、画面中央に高度をあげて、加速すればOK。



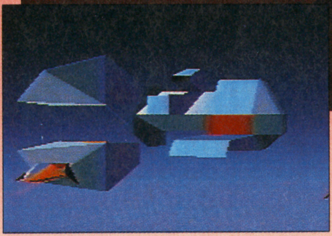
←アタックキャリアーの本体を運ぶパワーローダー。キミの仲間が倒しちゃったのだ。なぜか悲しい



←建物の影から柱が倒れてくる！低空飛行さえしていれば大丈夫



↑2本目の柱はブーストを使い、加速してすり抜ける。ブロックが邪魔で低空飛行はできない



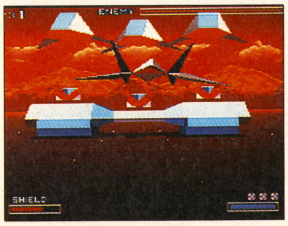
↑在りし日のアタックキャリアー。比べてみて

↑こちらも残骸。どこのパーツかわかるかな？

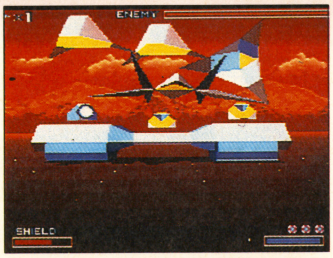
WATCH OUT vs デストラクター

アタックキャリアーは、すでに破壊されていた。コーネリア進攻軍の中枢であるデストラクターが、ついにその姿を現す。新たな敵に戸惑っている暇はない。弱点を探し出し、早急に撃破しなくてはならないのだ。レベル3が真の戦いであることがわかる出来事であろう。

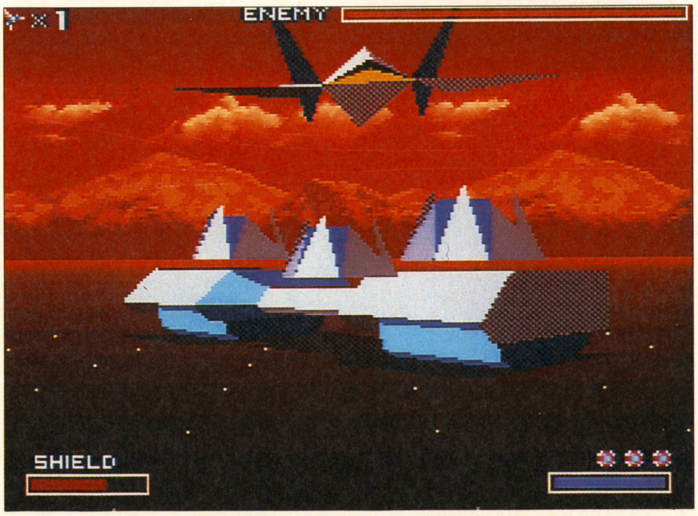
強襲大型車両デストラクターとの戦いだ。アタックキャリアーとともにコーネリアへ進攻してきた、大型車両は、手強く、迂闊な戦いは死を意味する。機体をすばやく動かして、敵の攻撃を回避していこう。弱点がいくつかに分散しているので、それらをいかに攻撃していくかが、攻略の鍵となるはずだ。

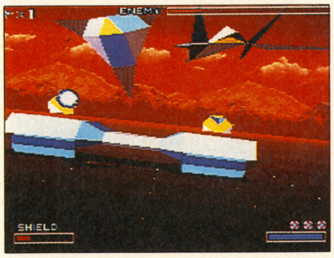


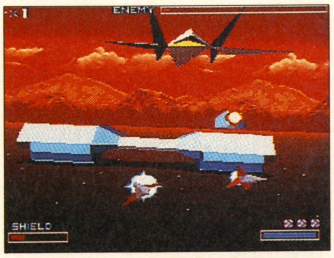
←上空に浮遊しているカバーを先に破壊してしまうといいよ



←↙↓まずは、デストラクターの上部で浮遊している3つのユニットを破壊する。このユニットは、蓋のようになっており、本体に装備されている3つの砲台とペアになっている。ユニットは、上部をこちらに向けているときのみ、ダメージを与えられる。左右に動きながら、攻撃していくといいだろう。砲台はそれに対応するユニットを破壊してからでないと、倒しても復活してしまう。ユニットを破壊してから、その下にある砲台を倒すのだ。







DESTRUCTOR

サイズ・H45×W150×D90
装備兵器・レーザー弾　ミサイル

弱点は、六つの分散されている。本体に備えられた三つの砲台、そしてその砲台に被さるように取りつけられた、3つのユニットである。砲台は、それに対応するユニットを破壊してからでないと、いくら倒しても復活してしまう。自己修復能力を持っていることからもアタックキャリアーより先進の兵器なのがわかる。

制覇のためにその1 敵を知るのが重要である

レベル3をクリアするために必要となる、いくつかの資質について書いていこう。"敵を知ること"これが、最初にあげられる。敵キャラたちは、乱数によって動いているわけではない。しっかりとした行動基礎に基づいている。この基礎は、当然、敵の種類によって異なる。動きのパターンを完璧におぼえる必要はないが、どのような動きをすることが多いかを知っておけば、ある程度の予測を立てやすくなる。予測が立てば、自機をどのように動かせばよいかも、自ずと判ってくるものだ。地形との混合攻撃にも、ある程度のパターンがある。どのような地形のときに、どんな敵が出現するのがセオリーなのか。漠然と知っているだけでも、随分とプレイが変わってくるはず。

↑オール100%クリアを目指してがんばれ！

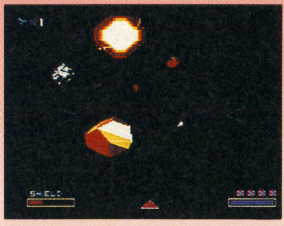
STAGE2 ASTEROID BELT

レベル１以来のアステロイドベルトの登場だ。小惑星も三種が登場し、行く手を阻んでくる。

笑う小惑星の恐怖 誘導を確認して回避

レベル３のアステロイドベルトで特筆せねばならないのは、これまでは障害物でしかなかった小惑星が、敵キャラ同様に襲いかかってくることだろう。とはいっても、レーザーを撃ってくるわけではない。小惑星の中には、顔が描かれたものがある。それらは、自機アーウィンの位置を見て、わずかではあるが誘導してくるのである。そのため、通常の小惑星のように回避しても、どうしても接触してしまう。顔の描かれた小惑星が動きはじめたのを確認して、逆の方向へ逃げるといいだろう。

また、敵キャラの中にも、小惑星を利用するヤツもいる。アーウィンの近くまで小惑星とともにきて、いきなり運んできたそれをぶつけてくるのだ。相手にしないのが一番いいのだが、レーザーを撃ってくるために、どうしても相手にせざるをえない状況となる。こんなときは、相手の正面にはいかずに、機首だけをそちらに向けて攻撃だ。



←キャッツロックやメタリックパイパー等のキャラが多数出現

←↖↑ステージ序盤は、宇宙砲台キャッツロックが密集している。クリアのみを目指しているのならば、無理にすべてを破壊しようとはせず、自分の飛行するルート上にあるものだけに集中する。こまめに機体をローリングさせるのが大切。後半の小惑星地帯では、顔の描かれた小惑星に注意。コイツは、自機の位置を見て、移動してくるのだ。なお、破壊可能な赤い小惑星が、三角形にならんでいるところを通過すれば、ブラスターが出現する。

WATCH OUT VS ブレードバリア

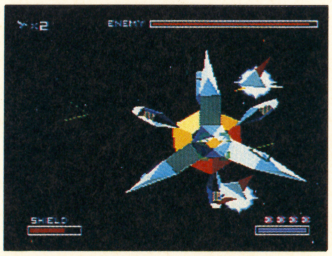
あらゆる攻撃を弾きかえす特殊金属で作られた要塞だ。ミサイルと新型兵器トラクタービームによる攻撃は、侮ると痛いめを見る。破壊後もアーウィンを攻撃してくるところは、さすがアンドルフ軍の精鋭が集っているだけはある。し烈な戦いとなることだろう。

ブレードバリアに対する乱雑な攻撃は、自分の死を意味することとなる。なにしろ、前方で回転するプロペラは、アンドルフ軍の開発した、特殊金属で作られている。こちらの攻撃など、弾きかえしてしまうのだ。弾かれたブラスターは、アーウィンにヒットすると、ダメージとなるのだから、たまらない。最強状態のブラスターならば、弾きかえされることはないのだが…。

プロペラの影に隠れた六つの砲台が、弱点となっている。プロペラは一定周期で回転が止まるので、このときに姿の見える砲台を攻撃していこう。当然、砲台からもミサイル攻撃が行われる。ひとつの砲台に固執せずに、ミサイルしながら、攻撃していこう。

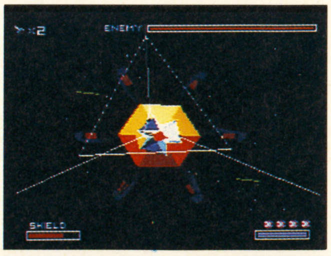
プロペラが回転しているときは、急旋回で画面の端へ移動しておくこと。左右どちらかの端へきてしまっても、さらに急旋回を続ける。こうすることによって、ブレードバリアから放たれるトラクタービームをよけられるのだ。ビームが横を通過する音がしたらば、再び正面に戻ればいいのである。

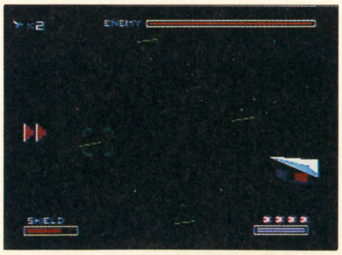
トラクターに捕まってしまったらば、ローリングを連続して行なう。素早く行わないと体当たりを受けることに。



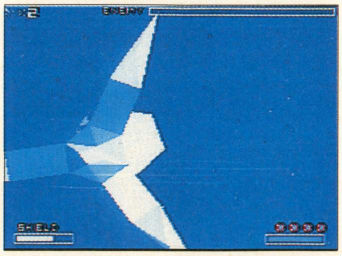
↑プロペラの隙間に見える砲台を狙う。ミサイルを撃ってくるので、それらを撃墜しながら砲台を狙え。ミサイル撃破を優先した方が安全

↓トラクタービームに捕まると、ブレードバリアーが体当たりをしてくる。連続ローリングで、すばやくビームを振りはらおう

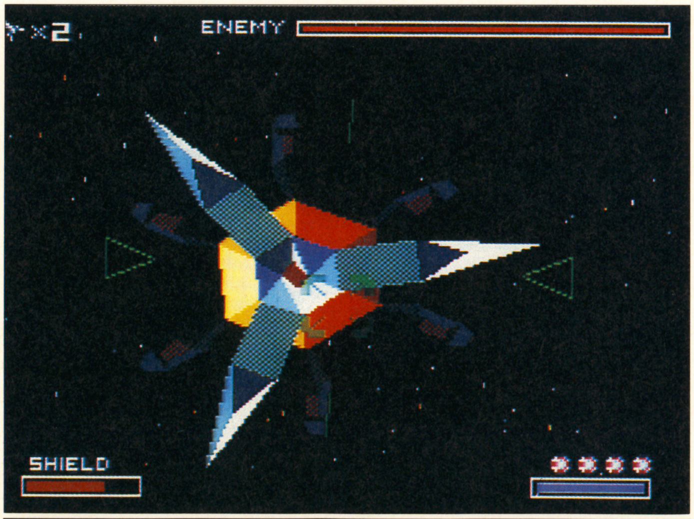




↑トラクタービームは、画面端で急旋回を続けていれば、かわせる。ビームが自機の横を通過する音を聴いてから、ボスの正面に移動するようにね



↑ブレードバリアーは、爆発する直前に前部のプロペラを、アーウィンにぶつけてくる。とどめをさしたら、すぐに左右どちらかに回避しておこう



BLADE BARRIER

サイズ・H90×W90×D65
装備兵器・ミサイル　トラクタービーム

新開発された特殊金属を、大型兵器に取り入れた、はじめての機体。宇宙ステージで登場する小型戦闘機ハードシールドにも、この金属は使われているようだ。が、すべてのパーツが特殊金属で生成されているわけではなく、本体後部に備えつけられたミサイル砲台は、通常の装甲と同一。動力機関とも直結している。

STAGE3 THE PLANET-FORTUNA

水と緑の美しい惑星。が、生息するものたちは生物兵器と化している。

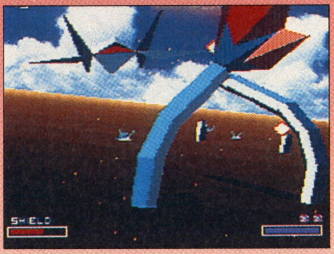
兵器と化した生物 竜の炎がクセモノだ

緑あふれる惑星フォーチュナが舞台。ステージ中盤では、水面上での戦いもあり、背景の美しさは絶品だ。

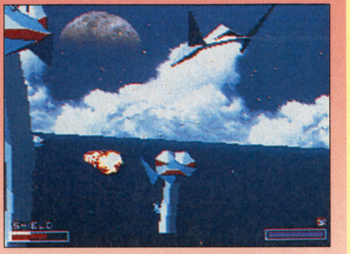
アンドルフの手により、機械生物と化したものたちが襲ってくる。中でも蜂型のビーファイターは、強敵。見つけたらば、すぐに破壊しておきたい。水面では、水中より突如として現われる竜がポイント。炎を噴いてくるので、画面の中を大きく動きまわって、かわしていこう。後ろからも攻撃してくるので、気が抜けないステージである。

ビーファイター

もとはフォーチュナに生息する蜂であったが、改造され兵器となる。2～3匹で常に群れをなして出現。しばらく浮遊したあと、アーウィンに体当たりをしかけてくる。出現後、すぐに破壊したいキャラクターだ。



↑巨大な花が咲き乱れる。地上からいきなり現れるので、いつでもよけられるようにしておこう。高度は高くとっておくこと



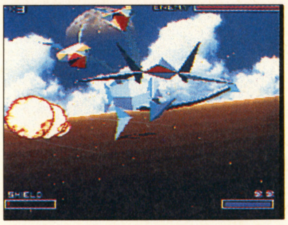
↑水中からは、竜が。自機の背後からも炎によって攻撃してくるのだ。画面をいっぱいに使って動けば、ある程度かわせる

WATCH OUT VS モナークドドラ

守護神であった生物。二つの首と、長い尾を持つ巨大生物兵器。炎と、長い首、尾を振り回して攻撃する。

モナークドドラにダメージを与えるためには、尾または首を狙う。これらは、ショットを当てると徐々に短くなっていく。完全に身体にめり込ませて、はじめて本体を攻撃することができるのだ。それ以外は、本体を攻撃しても無駄。ダメージを加えることは不可能。

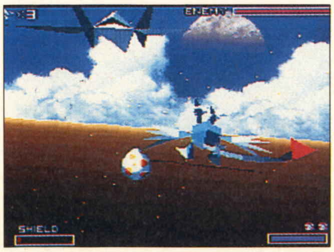
正面より攻撃するならば首を、背後からならば尾を短くする必要がある。正面では、ドドラの口から炎が噴き出されるので、危険。なるべく背後から、攻撃するようにしよう。尾の末端部からは、ザコキャラが生まれる卵が出現するが、これはカンタンにブラスターで破壊できるので、問題はない。ドドラが接近したならば、長い首と尾に接触しないよう、自機の高度を変えよう。



←口からは炎を噴く。正面からの攻撃はやめておくほうが無難

ドドシーガル

ドドラの生み出す卵より出現する巨大鳥。武装はしておらず、体当たりによる攻撃をしてくる。海上を餌場とする傾向があり、水中に住む魚類を糧としているようだ。ステージ中では、水上にて3匹の群れをなして行動するものに、出会うことだろう。背後より出現、前方でUターンし襲ってくる。早めに倒せ。



↑ドドラの尾からは、卵が生み出される。卵からドドシーガルがかえる前にブラスターで破壊してしまえ！ そのほうが楽なのだ

MONARCH DODORA

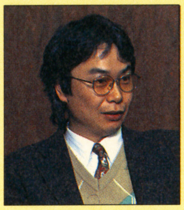
サイズ・H65×W160×D200
装備兵器・ファイアブレス
口より炎を、尾からはドドシーガルとなる卵を生み出す。長い尾とも首を持っており、これを振り回すことにより、相手に多大な衝撃を与え、戦う。身体の側面には翼があり、わずかな時間ならば、飛行することも可能。とはいえ、滞空時間が少々長い程度のジャンプでしかない。もとはフォーチュナの守護神であった。

スターフォックスはこう読め！

TVゲームファンの共通の夢を実現
宮本　茂さん

『スターフォックス』のような3D・STGは、TVゲームの黎明期、第一世代の人達が当時、一番作りかったゲームなんじゃないかな、とずっと思ってたわけ。スーパーFXチップの登場でポリゴンが可能になって、「これがTVゲームを作りはじめた人達の共通の夢なんだし、やっぱり一回やってみよう」と。

本来STGというのは、どんな下手な人でも歓迎して、適当に遊ばしてくれるジャンルだったんだけど、最近はプロ以外は寄せつけなくなってるよね。だから「純粋な意味でのSTG」というのなら僕はこれがそうであって欲しいと思って作ったんだ。（談）



←ご存知、任天堂プロデューサー。「スーパーマリオ」シリーズ等を手掛ける。早くも次回作への期待が高まる

コンセプトに潜む「必然性」に着目
山下　章さん

『スターフォックス』を遊んだときの第一印象が「これは『F-ZERO』みたいな役割のソフトだな」。なぜSFCが登場しなければいけなかったのか、なぜスーパーFXチップが必要だったのか、その必然性を感じさせるように作られているところが似ていると思ったのだ。

スーパーFXチップと言えども、長い目で見れば、おそらく家庭用ゲーム機の進化の一過程。けれども、いたずらにスペックを高めるのでなく、ユーザーを納得させるようなソフトを発売しながら、着々とハードを進化させていく任天堂に、やはり賢いなあと感じずにはいられないのである。

←スタジオペントスタッフ代表。最近は本作の他、「ぷよぷよ」、「アローン・イン・ザ・ダーク」がお気に入り

STAGE4 SECTOR Z

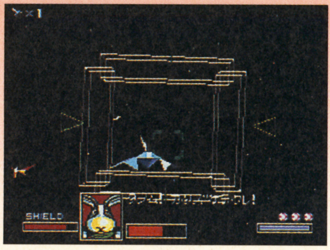
セクターXがより複雑になった面である。浮遊する鉄骨の回避に全神経を集中させるのだ！

鍵となるは鉄骨回避 視点はコクピットだ

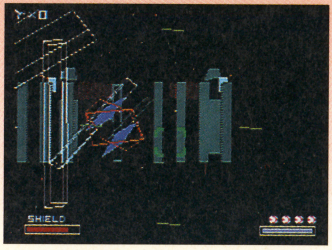
セクターZの攻略は、いかにして浮遊する数々の鉄骨を回避するかにかかっている。もちろん、敵キャラからの攻撃もある。が、それは微々たるもの。鉄骨に接触することによって受けるダメージのほうが、はるかに深刻な問題となってくるのである。

幸い、浮遊する鉄骨の形状には、いくつかのパターンがある。これらのパターンごとに回避の方法をリンクさせておぼえていれば、クリアも難しくはないはずだ。パターンも、たくさんあるわけではないので、頭に叩きこもう。

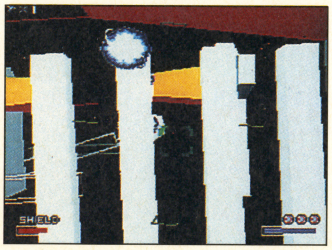
視点はコクピットモードを使用する画面内に照準が表示されるため、敵キャラを素早く倒しやすい。さらに、照準の位置は、自機の機首の位置でもある。そのため、通りたい場所へ照準を持っていくようにすれば、他の視点では非常に難度の高い、飛行ルートも容易に操作できるのだ。便利なんだよ。



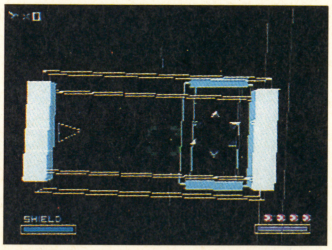
↑鉄骨によって形成されているトンネル状の通路は、素直にくぐったほうがいい。外側を飛行するほうが、危険な場合だってあるのだから



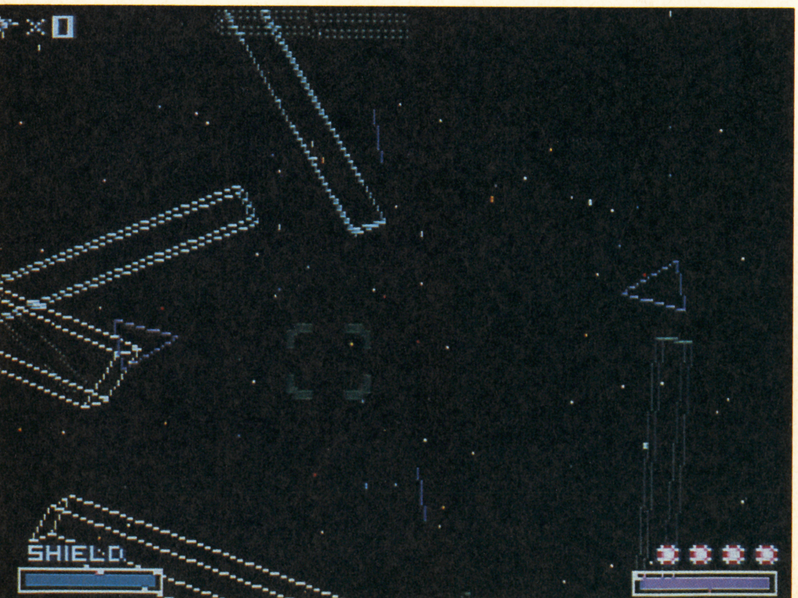
↑ツインブラスターを取るためには、減速し、回転する鉄骨とのタイミングを測らなくてはならない。無理して取る必要もないんだけれどね

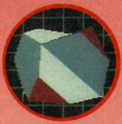


↑コクピット視点のほうが、このような地形は飛行しやすい。照準を合わせた位置に向かって、アーウィンは飛行していくからだ。便利なのだ



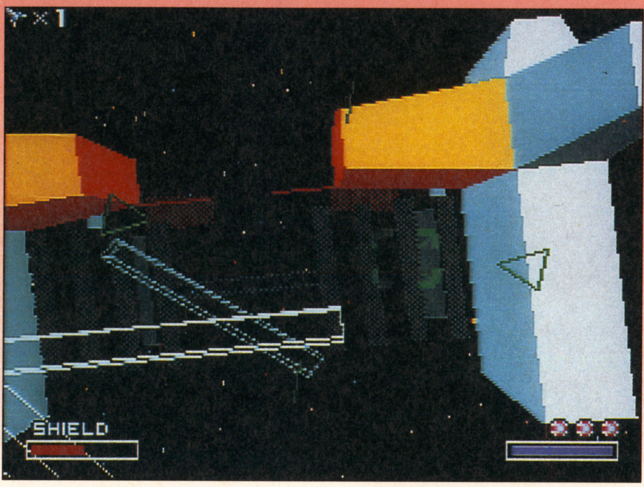
↑鉄骨の中にサプライサークルがあることも。サークルによってシールドは回復するので、くぐるために少々ダメージを負ってもかまわない





キャッツロック

宇宙空間のそこかしこに設置された砲台。色違いのものの存在も確認はされている。白いものは、自ら移動することができるようだ。青い機体は、ビーム弾を直線状に発射する。遠くにあるものならば相手にするな。



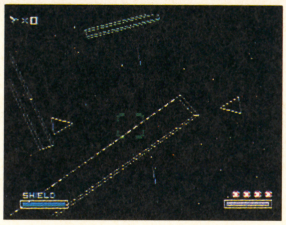
←いかにもセクターZらしい光景。数々の鉄骨を組み合わせて、難度の高い関門を築き上げている。圧巻ともいうべき、仕掛けだよね！

回避の方法を知れ くぐる必要はないぞ

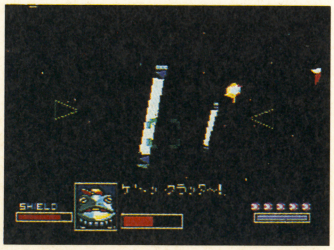
鉄骨によって組まれたトンネル上の通路は、素直に中を通るのがよい。狭いために圧迫感を感じるかもしれないが、トンネルの外を飛行するよりも往々にして安全であることが多いのだ。

巨大なゲート内に設置された十字型の鉄骨は、中を通ろうとはせずに、横を通り抜けてしまったほうがいい。十字鉄骨の左右は、アーウィンが飛行するには十分すぎるほどの空間がある。気にせず横を飛行すれば、接触することは、絶対にないのだ。

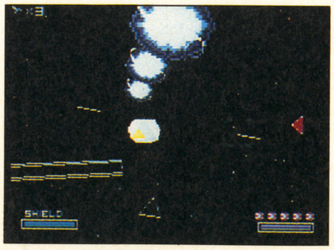
難所となるのが、ステージ後半での鉄骨がバラバラと飛行してくる箇所。ブレーキやブーストを使用すれば、無傷で通過することも可能。しかし、これにはそれなりの熟練が必要。減速・加速の要領がイマイチつかめていない人は、左右どちらかに急旋回をしつづければ、鉄骨には当たらない。赤い矢印が表示されても、かまわずに急旋回を使用するのがポイント。この方法を使うと、画面上から下へと、白いキャッツロックが出現する。こういったときは、自機を左右へわずかに動かせば弾の間をくぐることができるぞ。多少、ダメージを受けるが、これで後半は抜けられる。



←無数の鉄骨が迫ってくる。どうよけるかが、運命を左右する



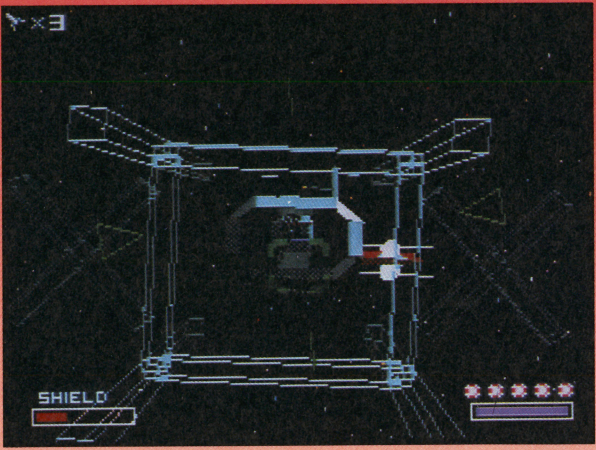
↑単体の鉄骨はくぐらずに、横を通過してしまえばよい。回転が早いので、くぐるのはものすごく難しい。楽な方法を見つけるのも技術だ



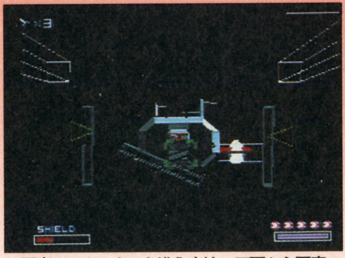
↑たくさんの鉄骨が飛んでくるところは、このように画面の端で急旋回をしていれば大丈夫だ。キャッツロックの弾は左右に動いてかわす

いよいよ要塞へ カンタンな突入法

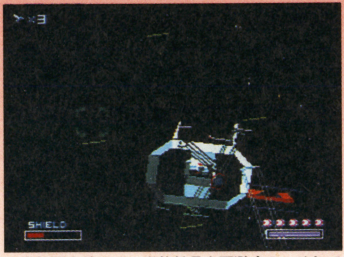
鉄骨がランダムに飛行してくる箇所を抜けると、いよいよ要塞が姿を現す。この要塞の前にも、鉄骨によるトラップが仕組まれているのだ。正面より、まずは接近していこう。単体の鉄骨が、直列に三つならんでいるのが、見えてくるはず。一番手前のものを左右どちらかによけたならば、+ボタンは入れっぱなしにして、同方向のLまたはRボタンを押す。急旋回するのだ。このままにしておくだけで、抜けられるよ。



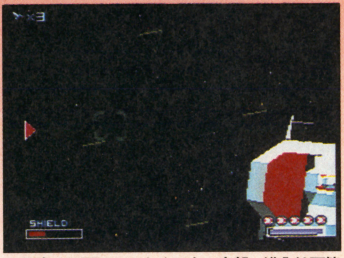
←非常に巨大な要塞。セクターZの最深部にある。要塞の核となっているのは、スペースアマダと同じくアトミックベースだ。もっとも今回のものは、改良が施されており、手強いものとなっている。敵も自軍の兵器研究には、前向きに取り組んでいる



↑要塞へのカンタンな進入方法。正面から要塞へ近づいていこう。前方に単体の鉄骨が見えてきたらば、いつでも急旋回できるよう準備しておく



↑急旋回を使って、単体鉄骨を回避する。そしてそのまま画面の端へ。急旋回のボタンを離さずにいれば、もう鉄骨をよける必要はないのである



↑要塞の正面にいかなくても、内部へ進入は可能。レベル1ステージ3での、空母への突撃のように、進入が失敗してしまうような事態はおこらない

WATCH OUT VS アトミックベースII

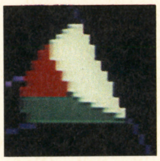
セクターZの奥深くで出会うのは、アトミックベースの改良型だ。わずかな改良によって、レベル1のものよりも数段手強く変貌した。

アトミックベースIIは、レベル1・ステージ3のボスキャラであったものの改良型だ。外見、攻撃方法には、変化はない。倒すために注意せねばならないことが、若干変更されているのみだ。

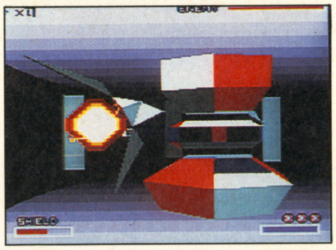
本体のコアを破壊するためには、レベル1同様に周囲の壁に取りつけられた、三つのユニットを停止させねばならない。このユニットが、改良されている。以前は、ショットを当てれば破壊できた。だが、今回は攻撃を加えても、停止するだけ。破壊することはできないのだ。これが、どういった意味を持っているのか。三つすべてを停止させれば、コアを攻撃することができるようになるのだけれども、停止したユニットにショットを当てると、再び作動してしまうのだ。無駄弾を撃っていると、いつまでたっても、中央のコアが開くことはないのである。

ショットは適確にユニットを狙って撃っていくこと。停止しているユニットが、視界に現れたならば、弾を撃つのはやめるようにしよう。接触することによっても、ユニットは活動を再開してしまう。停止させたものには、近づかないのが、いちばん賢い。

三つのユニットを攻撃するときは、機体を縦にして、壁に接近するといい。こうすれば、自機の横幅が小さくなり、通常の状態よりも、壁に近づけるのだ。



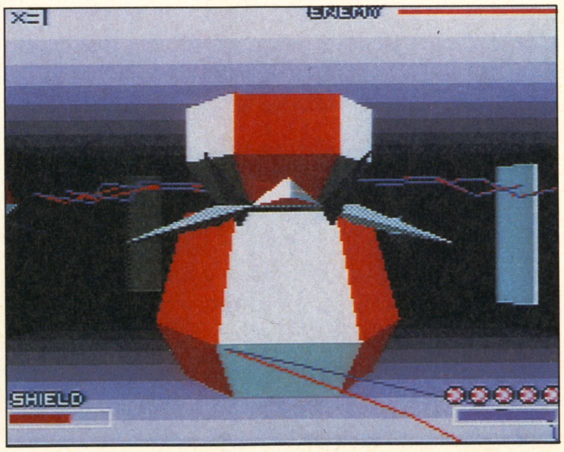
←周囲の壁に設置されている三つのユニットの活動を停止させる。停止したものにショットを当てると、再び動き出してしまうのだ!



↑ぐずぐずしていると、戦闘機が飛来する。これもレベル1と同じ。なおボムをうまく使えば、コアが開いていなくても、若干のダメージを与えることができるんだぞ。

ATOMIC BASE II

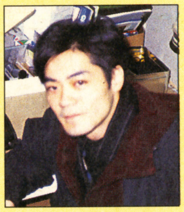
サイズ　H600×W850×D1200
装備兵器・電磁フィールド・プラズマボール
レベル1のものを改良。攻撃方法、弱点に変化はない。



スターフォックスはこう読め!

高橋名人復活か? L・R連射が命
石埜三千穂さん

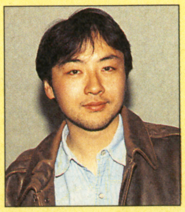
グルグル回ってると半無敵状態ってのはいいよね。下手くそな私なんか、他に方法がないもんだから必死でL・Rボタンを連打してしまう。ところが、上手くできないわけだこれが。逆に上手い人のプレーを見ると、人差し指を痙攣させ、見事にL・Rを連打している。うひゃあ。『スターソルジャー』が遙か過去のゲームとなった今、よもや新しい形の連射能力が求められようとは。高橋名人復活か!? そんなこたないね。でもな。『ストII』の初期設定で大の百裂張り手(L連打)出せるヤツとか、いたのかもしんない。任天堂のゲームって間違いなく楽しいけど、また、必ず修行を強いるんだよなあ。



←SFCクロスレビュワー。過密スケジュールをぬって、イギリス旅行へ。シューティングには、とことん弱い

「ビックリしたな、もう」このひと言
野田　稔さん

'92年の冬CESで宮本氏にインタビューする機会を得た。メインはCD-ROMに関してだったが、氏は例の人懐っこい顔で、「でもねCD-ROMの前にビックリするようなソフトが控えているんですよ」と。『ゼルダ』や『マリオ』ではないというヒントも預けたが、皆目見当がつかなかったものだ。答えってのは、『スターフォックス』だったと勝手に推測しているんだけれど、氏の思惑どおり、『ヤマト』や『スター・ウォーズ』世代のボクは、プレー中"ビックリしたな、もう"状態に陥った。コピーみたくゲーセンに行かなくなることはないが、行く回数は減ったし、近くのゲーセンの売上は多少減ったよ、きっと。



←ファミ通で副編集長を営む。28歳にして体を動かさないといかんと気がつき、スキーに入れ込んでいる今日この頃。

STAGE5 THE PLANET MACBECH

灼熱の世界が広がる炎の惑星にも、敵の軍勢が配備されている。地形さえもが邪魔をするのだ。

敵は天井も利用する危険が頭上より迫る

炎の惑星マクベス。惑星内の巨大な空洞をくぐり抜けなければならない。これまでは惑星上での戦いであったが、本ステージは、いうなれば洞窟が舞台。それゆえ、天井にも障害物があり、アーウィンの高度をも、頻繁に変えていかなくてはならなくなる。

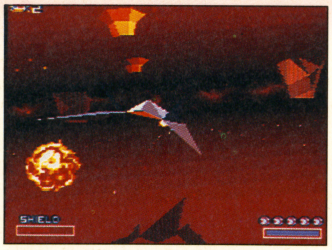
天井に設備されている障害物のうち、気をつけたいのが、火山とミサイル発射口である。火山は、アーウィンが真下に接近すると、岩石を噴き出してくる。それほど密集しているわけではないので、逆火山地帯を通過するときは、天井に何もない部分を選んで、ルートを確保していくのがよい。火山の下に長く留まるような行動は、さけるべき。

ミサイル発射口は、天井に1基、地上の2基の計3基を1組として、現れる。それぞれから、ほぼ同時にミサイルが撃たれるので、確実に迎撃していこう。砲台は連続で4組が出現する。12発のミサイルを、迎撃するのだ。

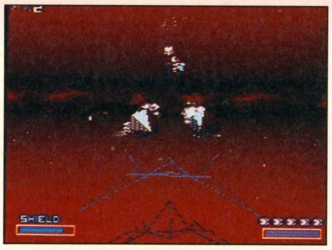
床面にも、巨大な火山がある。こちらは、天井にあるものよりも、多くの岩石を噴出する。岩石は、ブラスターで破壊することが可能。かわすのが難しいようならば、破壊してしまったほうがいい。やや、固いので、連続して大量のものを壊すのは、やめておこう。

天井にも敵キャラがいるのも、マクベスの特徴である。装甲車両と砲台マッドシューターが設置されている。マッドシューターは、1発でもブラスターを当てると、下へ落ちてくる。落ちてきたものに、当たってしまうことのないよう、遠くにいるうちに攻撃してしまいたい。落ちた砲台は破壊される。

↓→自分が飛行しようと思っているルートは、事前に頭上を確認しておくべきだ。真下にきてから、天井に火山や砲台があることに気づいても、すでに遅い。画面の奥のほうを、よく見て、頭上の安全を確かめよう。サプライサークルは、ステージ中盤から後半にかけて、ひとつだけある。残機に余裕があるのならば、サークル通過を、第1の目的としてプレイするのもいい。サークルの手前にあるブラスターのアイテムが、クリアの鍵を握る。



↑天井にも火山がある。真下を通過しようとすると、岩石が降ってくるぞ。なるべく、火山のない部分をとおるようにルートを確保するのだ



↑ミサイル地帯。3発1組となって、飛来してくる。全部で、4組12発のミサイルが出現するのだ。残さずに破壊してしまいたいところだ

WATCH OUT VS スピニングコア

ボスキャラクターも、レベル3の後半ともなると、一筋縄ではいかないヤツらばかり。スピニングコア以降のボスキャラは、まさにエンディング到達への巨大な関門となって、キミの前に立ちふさがるのである。これまでに培ってきたテクニックのすべてを駆使して、ボスキャラに立ち向かっていくのだ！ 健闘を祈る。

早期決戦で挑め！全ての武器を使え！

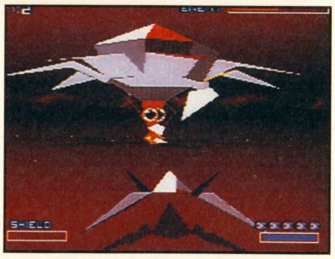
スピニングコアには二つの形態がある。出現時の形態は、これといった攻撃はない。四つの突起から撃たれるミサイルと、本体からのレーザー弾だけだ。スピニングコアが出現したらば、正面にはいかずに、左右どちらかに自機をよせておく。こうすることによって、最初に撃たれるもの以外のレーザー弾はかわさなくてもよい。自機をスピニングコアの正面におかないようにしながら、四つの突起を破壊していこう。突起からはミサイルが発射されるので、これらが視界に入ったらば、攻撃を一時中断して、迎撃に務める。

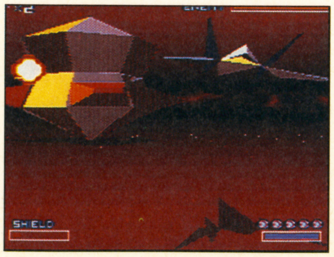
すべての突起を破壊すると、変形がはじまる。本体がアーウィンのほうへジャンプしてくるが、それによって混されることはない。変形が完了するまで、落ち着いて見守ることができる。

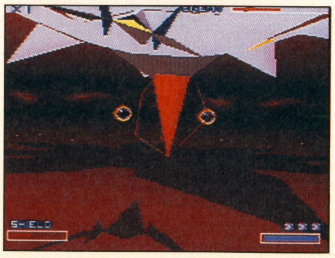
変形後の攻撃はし烈。コマのような形態となるのだが、軸の周囲を回転している鉄球に苦しめられるはず。鉄球が軸の周囲に密集しているときは、レーザーによる攻撃がくるので、機体をローリングさせて弾き返してしまおう。

弱点は、軸。鉄球が回転しているときは、無理に攻撃せずに回避にのみ全力をつくす。スマートボムがあるならば、使っちゃおう。早期決戦で挑め。

↓↘→変形後の弱点は軸の部分。回転する鉄球をさけるのは、とても難しい。長期戦となると、まず勝ち目はないと思っていいだろう。鉄球が、自機の後ろに回りこんだらば、ブーストによる加速を折り混ぜれば、回避が多少楽になる。それでも、苦戦することに間違いはない。スマートボムがあるのならば、惜しまずに、どんどん使うべきだろう。長期戦とならないためにも、すべての戦力を投入するのが、撃破への近道。ブラスターが弱いと、辛い。







STAGE6 VENOM-THE FINAL GOAL

惑星ベノムへの最終防衛ライン。ここを突破すれば、アンドルフの居城まで、あとわずかだ。

最終防衛を撃破 大型戦艦のもとへ

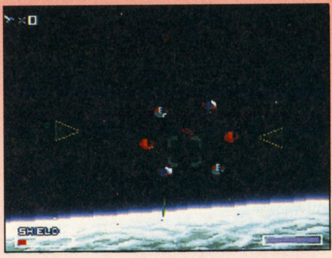
惑星ベノムへの最終防衛ラインだけあり、これまでのレベルのものより、格段に難易度は高くなっている。しかし、難易度は高くなっても基本は同じ。登場するすべての敵キャラを破壊するつもりでプレイしていきたい。

レベル1及び2同様に、優先させて破壊すべきキャラを、しっかりと決めておくのが大切。優先順位に、これといった変化はなく、ホーミングミサイルが最優先キャラ。その後に敵戦闘機となる。敵戦闘機の中にも、優先させるべきものがあり、ひとくくりとして扱えないのに気をつけること。青い戦闘機ゾットは、戦闘機の中でも、真っ先に倒しておかないと、後方より体当りを仕掛けてくるのだ。『スターフォックス』では、ビーム等の弾薬にヒットするよりも、敵キャラや障害物に接触するほうが多大なダメージを受けることになるのだから。ホーミングミサイル(及びビームホッパー、スーパーミサイル等の大型ミサイル兵器)→至近距離にいる敵キャラ→ゾット→他の戦闘機これがもっとも安全な優先順位だ。

キャッツロックが円形に配置されており、その中央にはスマートボムのあるポイントがある。このスマートボムを取ると、正面にパワーシールドが出現する。これをも取ると、さらに正面にツインブラスターのアイテムが現れるぞ。パワーシールドは、今後の攻防、ボス戦で頼もしい味方となってくれるので、ぜひ取っておきたい。グレートコマンダーとの戦いまで、シールドを継続させるのが、理想的な戦いかたである。ここだけは絶対に通ろう。

→スマートボムは、円形に配置されたキャッツロックの群れの中央にある。これを取ると、正面にパワーシールドが出現する。さらにこのアイテムを取れば、ツインブラスターが登場するのだ。その後は左手に、サプライサークルが現れる。サークルをくぐらなくても、ボスのところまで行けるぐらいの腕がほしい。

←基本となる戦略は、これまでのものと同じ。登場する敵キャラクターを、すべて破壊するつもりでプレイすれば、ボスのもとへは、意外と簡単にたどりつけるだろう。ホーミングミサイルとスーパーミサイル、ビームポッパーといった多種のミサイル兵器が混同する。これらを最初に撃墜するのがベストな判断だ。



WATCH OUT VS グレートコマンダー

アンドルフ軍の最新鋭大型戦艦グレートコマンダー。用途の違う3機の戦艦が合体、巨大な戦艦をつくりあげる。この巨大兵器には、さらに秘密が隠されている。それはこの先、惑星ベノム地表にて明らかにされることだろう。

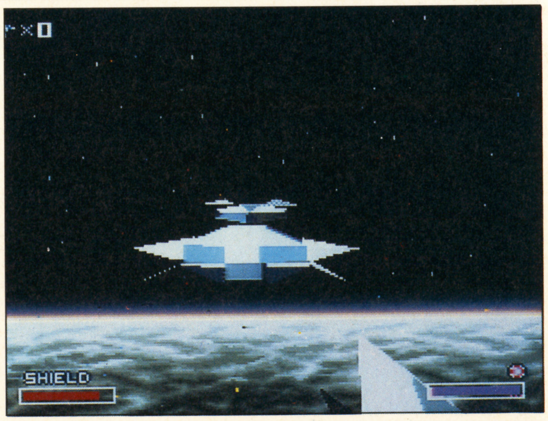
グレートコマンダー戦では、コクピットモードの視点を使用することはできない。出現前に、視点はノーマルモードへと強制変更させられる。ターゲットとなる物体は、実際は小さなものだけに、コクピット視点が使用できれば、楽だったのだが…。ボスが登場する前に、接近視点に切り替えておこう。ノーマルよりも若干、戦いやすくなる。

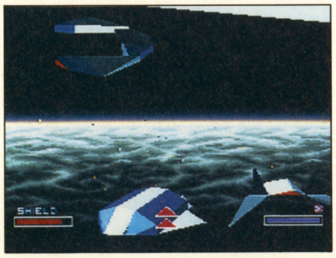
出現時、グレートコマンダーは3機に分離して攻撃する。が、このときはこちらの攻撃は意味をなさない。攻撃をかいくぐって、合体するのを待たなくてはならないのだ。画面の右下に自機をおけば、攻撃を回避しなくても大丈夫。じっくりと合体する様を見学だ。

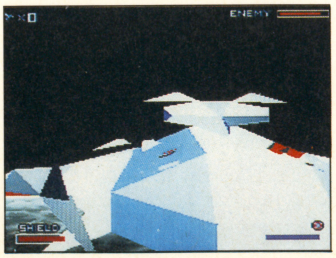
合体後からが勝負。弱点はカタパルト上にある6つの砲台。砲台は表に姿を現しているときだけ、攻撃できる。カタパルト上を、ぎりぎりまで低空飛行し、ショットを当てていこう。ボムに余裕があるのならば、それを使う。砲台を引きよせ、姿を見せた瞬間に、ボムボタンを素早く2回押す。発射したその場で、爆発させられるのだ。

グレートコマンダーが自機の背後にいるときは、音をよく聴いておく。レーザー発射音を耳にしたらば、すぐにローリングすること。背後からレーザーを撃たれているからだ。グレートコマンダーとの勝負は、長期戦に持ち込むのが、賢い。気長に、ひとつずつ砲台を破壊していこう。相手の攻撃は、ローリングで全部、弾けるしね。

GREAT COMMANDER
サイズ H73×W97×D250
装備兵器・レーザー
アンドルフ軍の最新鋭巨大戦艦。砲台が弱点だ。







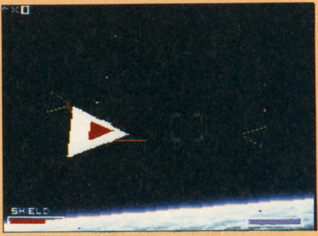
↑→カタパルト上にある六つの砲台が、弱点。あせらず、地道にひとつずつ砲台を倒していけば、必ず勝機は見えてくる。残りの砲台が三つとなると、レーザー弾を撃ってくる。ボムは、このような状態になってから使いたい。

制覇のためにその2 破壊すべきキャラがいる

ステージによって、登場するキャラは当然異なる。もちろん、それによってプレイヤーの戦略も変わってくるのだ。上級プレイヤーとなるために必要なのは、ステージごとに、どの敵を最初に破壊するべきか、を瞬時に判断する能力であろう。

レベル3・ステージ6では、ホーミングミサイルを真っ先に破壊するべきだった。このような優先順位は、他のステージにもある。それがステージ6ほど、重要な意味をなしていないから気づかないのだ。

これらの優先順位を考えておけば、プレイは飛躍的に楽になる。実践の経験を重ねて、どんな敵キャラが手強いのかを知れば、自ずと優先して破壊すべきものが見えてくるはずだ。天才など最初からいない。すべてはキミの努力次第だぞ。



↑先に破壊すべき敵キャラをおぼえてしまえ

STAGE7 VENOM-THE FINAL GOAL

惑星ベノムは、武装惑星として改造されていた。数々のトラップを攻略せねば、クリアはない。

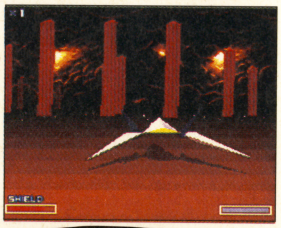
数々の罠をクリア！ラストを目指すのだ

トラップばかりのステージだ。序盤から、仕掛けられたトラップがいくつもアーウィンを待ち構えている。

ステージ開始直後の回転している柱は、自機をプレイフィールド中央の一番上におけば、接触することはない。ローリング、加速・減速といった行動は、逆に柱に接触してしまいかねない。自機は上記の位置において、動かしてはダメ。柱は、最後の１本のみ、動かない。直立している柱の姿が見えたらば、左右へ回避しよう。そのままの位置では、正面からぶつかってしまうぞ。

←青い矢印のブロックはショットを当てれば向きを固定できる

←この位置にいれば、回転している柱には当たらずに通過可能



→柱が追いかけてくる！低空で左右に動いて回避するといい

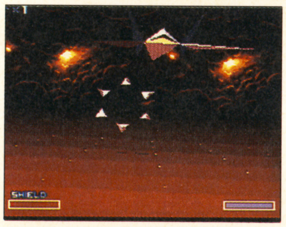
柱を抜けると、ブロックとパネルが浮遊している。これらは、よく見ると微妙に振動している。左右に揺れているものの下へいくと、アーウィンを潰そうと落ちてくるのだ。浮遊しているものをよく見て、左右に振動していないものの下を通過していこう。

赤い柱が背後より追いかけてきたらば、自機を低空飛行させよう。柱はブラスターで壊すこともできるが、回避に専念したほうが、接触する危険も少ない。また、同時に前方にも赤い柱が出現する。こちらのものは、アーウィンが左右を通過しようとすると、倒れてくる。背後からくる柱とこれは、外見はまったく同じ。前方をよく見て、どの柱が後ろから出現したものか、を見極めておけば、倒れてくるものに、潰されなくてすむ。そのための低空飛行なんだし、ね。高度は低空のまま、左右に自機を動かして回避するのだ。

←サーチャーは相手にしなくてもよい。見すごせ！

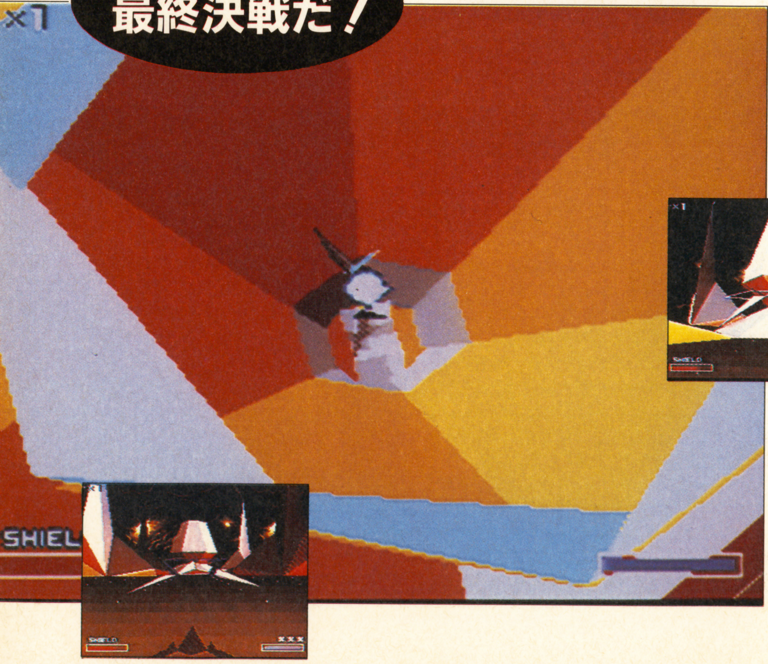
矢印の描かれたブロックはそれが示す方向へ回転する。赤い矢印のものは、ショットを当てれば方向の変更が可能。一定周期で方向が変化する青い矢印のものは、攻撃すれば方向を固定できるよ。コイツの接触ダメージはイタイ！

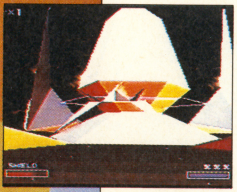
→バトルバタフライは、倒すとシールド回復のサークルを出す



←真ん中がサプライサークル。忘れずにくぐっておきたいね

いよいよ最終決戦だ！

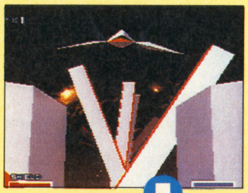




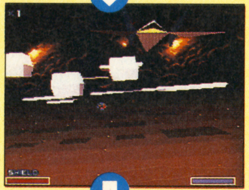
これが最後の難関だ 減速こそが鍵を握る

惑星ベノム内部、アンドルフの部屋への通路は、短い場面ながらも、難易度は地表以上。左右の壁から伸びてくるバームは、必ずしも上下の移動でよけれるとはかぎらない。ときには左右どちらかに空間があり、そこを通らなくては、ならないような場面もある。それらの判断がつきやすいよう、減速は細めに行いたい。アンドルフの部屋直前では、ハッチが左右より出現、通路を遮断しようとする。ハッチが出現したのとは、逆の方向へ逃げればよい。機体は縦にしておこう。レベル１のものよりも、間隔が短いので難しい。

とにかく進め！難所通過テクニック

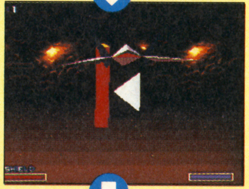


←回転する柱。最後のもののみ、動かないので注意！

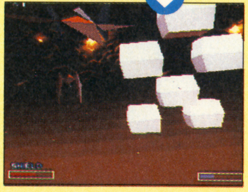


→浮遊するブロック。アイテムはぜひ取っておきたい

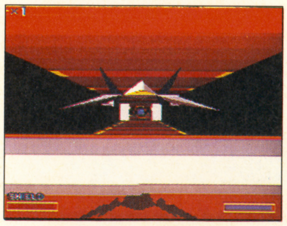
←後ろからくるものの他に、前方からも柱は現れるぞ



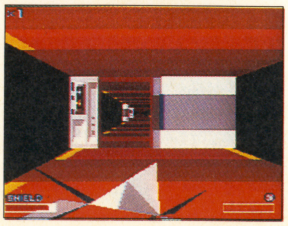
→青い矢印のブロックは、向きを固定しないと……



←何もない空間に突如としてブロックが。減速を使え



←左右から伸びてくる鉄柱。上下移動だけでは、よけきれない



→ハッチは、急旋回を使って通りぬける。減速も必要だぞ

WATCH OUT VS グレートコマンダー

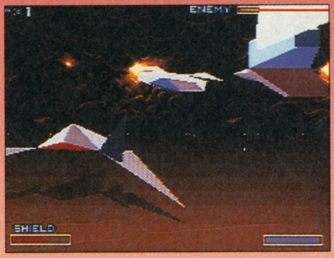
ベノム成層圏にて戦ったグレートコマンダーが、再びアーウィンに牙を剝く。隠されていた第2の形態となり、さらに過酷な戦いを強いるはずだ。その姿は、まさに最新鋭戦艦の名に相応しい。じっくりと、その変形プロセスを堪能してもらいたいものだ。

ロボット形態へと変形したグレートコマンダーである。両腕からは鉄球を放ち、これによってアーウィンを亡き者にしようとするのだ。

弱点は本体下部で開閉を繰り返している、コア。自機を低空におき、ここを狙っていこう。コアからはミサイルが撃たれるけれども、ショットを当てていれば、こちらも撃ち落とせる。気にしなくてよい。むしろ怖いのが腕から放たれる鉄球だ。放物線を描くように飛来するので、少々かわしづらい。視点は、接近モードとしておいたほうが、頭上からの鉄球の当たり判定がわかりやすいので、おススメだよ。

上半身が回転しはじめたら、攻撃の手を休め、回避に集中しよう。鉄球が乱射されるからだ。鉄球はアーウィンを狙って放たれる。むやみに動き回らずに、鉄球を誘導しながらかわそう。

下半身を破壊すると、2機に分離する。胴体部を中心とし、その周囲を頭部であったパーツが回転している。高度を低空にし、頭部をパーツの動きにあわせて左右に移動、攻撃すればOK。胴体部より、ときどき落とされるユニットは、アーウィンを狙って移動する。発見したらば破壊しちゃうべきだ。



➡鉄球をよけながら、下半身のコアを狙う。最強状態のブラスターならば、かんたんに破壊することができるぞ。このときの鉄球は、できるだけ左右の動きのみでかわす。上半身が回転したら、回避のみに全神経を集中させよう。鉄球はアーウィンのいる場所を狙って飛んでくるので、誘導が大切。

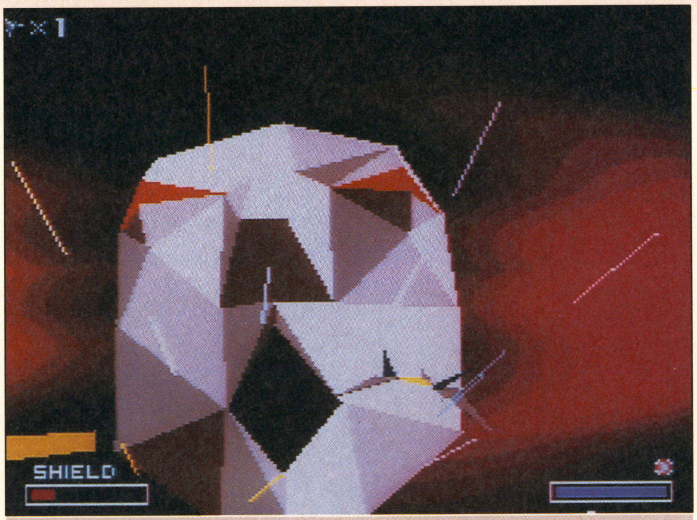
⬅2機に分離したらば、もうカンタン。頭部であったパーツの移動に合わせて、自機を左右に動かせば、ブラスターはおもしろいように当たっていく。低空を飛行していれば、胴体部より落とされるユニットも、難なく破壊することができるのだ。この段階で苦戦することは、まずないはずだよ。

WATCH OUT VS アンドルフ…

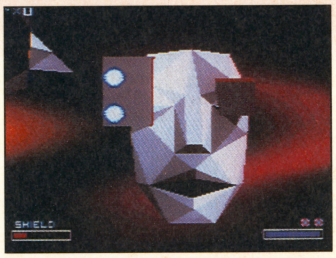
もとは惑星コーネリアに住む科学者であったアンドルフも、機械と一体となり、人間であることを捨てている。その強大な超能力は、恐怖。レベル3でしか見ることのできない姿もあり、これが真の戦いであるのを知るはずだ。最終目的達成まで、もうひとがんばり。技術を駆使しろ。

当初の姿は、レベル1のものと変化はしない。巨大な人間の顔をモチーフとした姿だ。弱点も変わらず、両目。機体を縦にして、目を狙おう。ブラスターが最強でないと、目以外の場所では、弾かれてしまう。弾かれたブラスターはアーウィンに当たっても、ダメージにならないようなので、目を撃つことに、ひたすら集中しよう。目から出されるパネルは、ショットで二つに砕くことができる。両目が健在のときは、攻撃しているのとは、逆の目から出されたパネルに気をつける。当たりそうならば、上下に移動してかわすのだ。

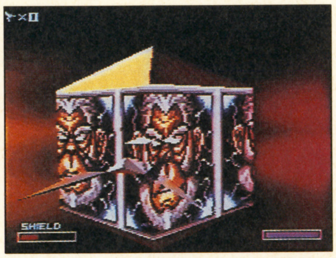
一度、顔を崩壊させると、思いもよらなかった展開が君を待ち受けている。ここまで、これたのなら大丈夫。意識を集中すれば、きっとクリアできるはずだ！　がんばれ!!



ANDORF…
サイズ・H100×W80×D30
装備兵器・テレキネシス　プラズマボール



⬆第1段階は、これまでとなんら変わらない。両目を狙ってブラスターを撃っていこうね！



⬆本体の形は、微妙に変化している。立方体ではなく円柱に近い。耐久力は、向上している

やくま師範代 VS 弟子のやす の やり込み度別攻略談議

さ まず、プレイしてみなさい。わたしが見ていてあげよう。

の はーい。ほいじゃ電源を入れて、スタートボタンを……(べしっ！) な、何すんですか！　痛いなぁもう。

さ 愚か者！　いきなりタイトル画面を出すとは何事ぞ。オープニングデモを見て気分を高めてからだ！

の わ、わかりましたよ師匠。だからメートル定規で叩かんで下さい。

さ よろしい。それじゃレベル1、ゲームスタートだ！

の はい。設定はお気に入りのCタイプで……(べしっ、べしっ！)

さ 馬鹿もーん！　そんなんでパイロットの気分が味わえるか！　AかBタイプしか、わたしは許さんぞ！

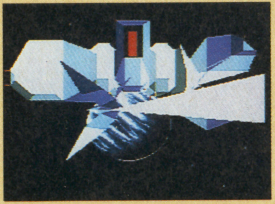
の ……わかりました。Aタイプにします。でもって、いきなりステージ2まで来ました。うわぁ、ダメージ受けまくりだぁ。死ぬぅ……(べしっ！)

さ 1カ所にじっとするな！　相手もこっちを狙ってるんだ。常に動いておくのは基本中の基本だぞ！

の だけど、こんなに敵キャラが多いと、よけ切れませんてば。

さ そういうときはショットボタンとRボタンを同時に連打する。こうするとダメージが受けにく……おい、連射機能付きパッドは邪道だからな。

の や、やだなぁ。そんなこと考えてもいませんよ。(なぜバレた？といぶかりながら、P82へ続く)



⬅コーネリア軍全滅の物語が語られるオープニング。これを見て気分を高めるのである

INTERMISSION

コーネリア戦線回想録

激白!! 本誌・担当ライターが語る「スターフォックス・愛と憎悪」の日々

未知の言語による作品を翻訳した気分

ときは3月上旬。前半のレベル3攻略および攻略本『スターフォックスのすべて』を執筆した佐久間亮介、本誌レベル1～2攻略記事担当の野安ゆきお。『スターフォックス』に愛を捧げたふたりが、その思いを語り合った……。

――ふたりとも、お疲れさま。まずゲーム全体の印象から聞きましょう。

佐久間（以下・さ）　……たとえば3Dがどうだとか、ポリゴンがスゴイとか、そういう言葉でゲームを説明するのは簡単ですよね。でも、それは本質じゃない。ゲームが持つ「空間性」こそが本当の魅力。これを雑誌という2次元で表現するのは大変でしたけど。

野安（以下・の）　『アフターバーナー』にしても背景が3Dなだけで、自機は上下左右に動くだけの2Dアクション。『スターフォックス』は自機そのものが空間を動きまわる感覚と、そこから生まれた新しいゲーム性が魅力。いままで知らなかった言語で書かれた娯楽作品、という感じ。新鮮だった。

さ　だから我々は翻訳者になった気分。異文化のことわざを、どれだけニュアンスを崩さずに説明できるか、という感覚で執筆した。成功……したかな？

――映像についてはどうですか？

の　スゴイ、のひとこと。でも、制止した1枚絵を載せてもプレイ中のインパクトが表現できない。試してみるとわかるけど、「ここぞ」というシーンでポーズをかけても、制止した画面は、自分が思い描く映像に比べて格段にチャチになっちゃう。これにはまいった。

さ　我々はコントローラーから手を離してプリンターのボタンを押して撮影するわけですし、タイミングはさらにシビア。苦労をしたっスよ（笑）。でも攻略本の中にはポーズをかけず撮った写真もあります。絶対に気づかないはずですけど、どの写真か指摘できた人には、粗品を進呈します（笑）。

――じゃ、対談コーナーの「キツネの皮をかぶる佐久間師匠イラスト」をプレゼントしましょう。ところで、ゲームが難しいとの声も聞きますが？

さ　それはウソ。難しいんじゃなくて、とまどっているだけですよ。

の　最初は「なんじゃこりゃ」って思う。ゴチャゴチャしていてよくわかんないし。でも何をすればいいかわかってくれば、一気に快楽の世界が！（笑）

さ　今までのシューティングゲームで培ってきたノウハウの流用がきかないですもんね。すべてのノウハウをゼロから学習する時間が必要なんです。

――でも、なかなか先に進めないといって投げ出す人もいますけど。

さ　それはきっと発想が間違ってます。逃げる技術を磨いてもダメ。「逃げるより撃つ」を基本信念に、連射しまくったほうがいい。あとは画面全体を見るようにすること。特定の敵ばっか追うのは危険なんですよ。

の　最初はシールドのダメージを気にしないことも大事でしょ。相手が撃ってきても逃げないで連射する「カミカゼ・スピリット」（笑）で行く。ほんでもって危なくなったらボム！　佐久間師匠には怒られるけど（笑）。

さ　……ただ進むだけなら、それがベストですよ。でもL・Rボタンを連射するクセをつけた方が上達は早いはず。

の　でも、なによりの上達法は、うしろでうまい人に見てもらって、その人の指示を受けながらプレイすることでしょ。マジで一気に上達する。

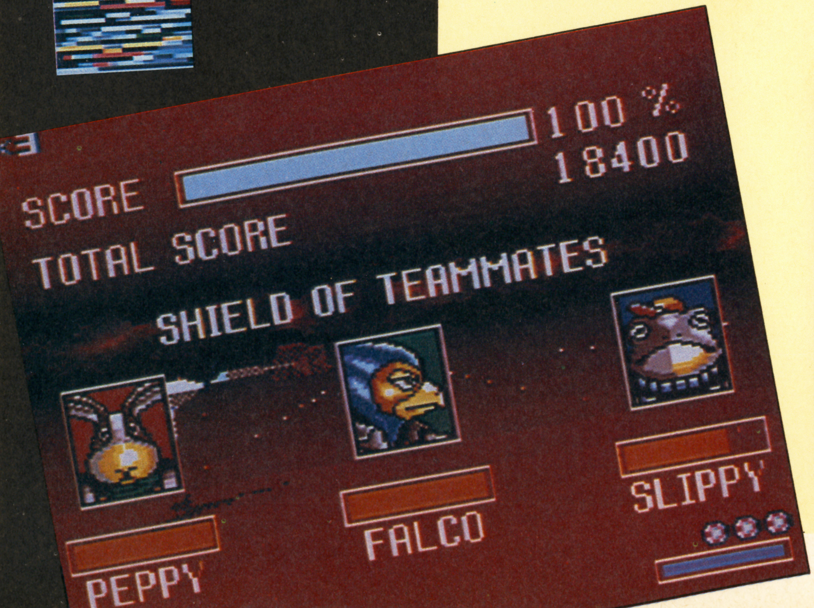
――どんな人にこそ楽しんでほしい？

さ　まったく新しい感性とテクニックが問われるから、五分五分の条件から腕を磨ける。みんな楽しんでほしい。

の　ただ、女の子の人気は低いよね。技術的な問題はないはずなのにね。

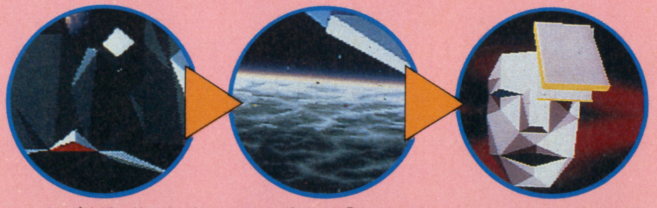
さ　世界観の問題ですよね、きっと。どうしたって男がシビれる世界設定ですもん、『スターフォックス』は。

ちなみに編集部唯一のギャル、サリーつゆきは、本作を「面白いけど、好



佐久間 “単行本買ってね” 亮介 の歩み

そのゲーマー気質からか、なぜかレベル3から挑戦。結果、低レベルで行き詰まってない。唯一の例外が1－4のビッグシップ（地上の巨大空母）。ボムを使い惜しむため、破壊に時間を食ったのが原因。それ以外は最後までスンナリ行ったとか。



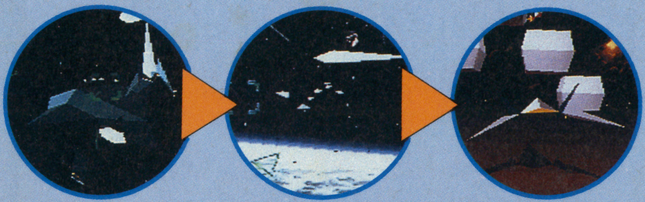
➡1-4。ブリザードエリアはすんなり突破したが、その直後つまずく。普通は逆だぞ？

➡3-6。本人曰く「オレには突破不可能なんじゃないかと思い、神に祈った」とか

➡レベル3・アンドルフ。なぜここでつまずいたのか、自分でも謎なんです、とのこと

野安"悩めるカエル役"ゆきおの歩み

シューティングは苦手なのに、と言い訳を繰り返しながらの挑戦。1-3、1-5、1-6とつまずいていった。これは宮本茂氏が思い描く「初心者がつまずくように設定したポイント」どおりだとのこと。本人はいたくプライドが傷ついたらしい。

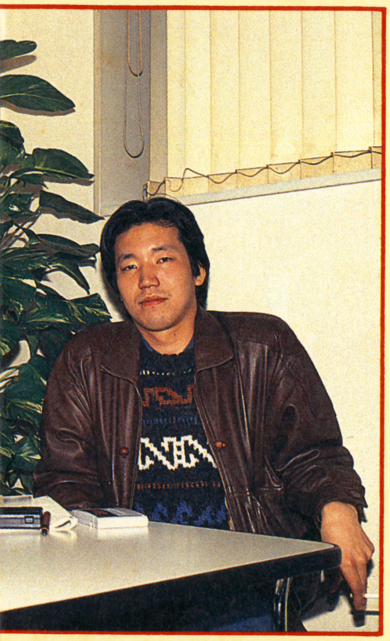


⬆1-3。艦隊に突入する面。このボスでたいていの人が1回、行き詰まるのだ

⬆1-5。撃ちまくりステージ。弱気なカエルくんは、ここを逃げまくろうとして全滅した

⬆1-6。アンドルフ直前。ここのボスで一気に全滅をくらう。ま、お約束ってヤツです

きくない」と評する。身近で聞けた女性の意見として紹介しておこう。



カエルはイソップでトリはブルータス？

任天堂プロデューサー宮本茂氏は、サンライズ系アニメへの反骨心から、本作の動物キャラが設定されたという。その動物たちにも、ふたりは愛を注いでいる。

──キャラについては、どうですか？

さ　やっぱカエルですよ。なんか仲間に食われそうで心配になっちゃうし。「スクール・ウォーズ」で描かれるところのイソップ。可愛いヤツです。

の　でもアイツはきっと努力家だと思う。他のパイロットと違って、若い頃は操縦管を握りたくても、手も足もなかったんだから（笑）。

さ　逆にウサギは地味ですよね。声も小さいし、優等生なんだけど統率力はない。副学級委員タイプですよね。

の　最後のトリはね、アイツはきっと腹黒いヤツなんだ。リーダーの失脚を狙っていると見たね。言動にもリーダーに対する尊敬の念がないもの。

さ　フォックス亡きあとは『スターファルコン』を名乗ろうとか（笑）？

の　そうそう。今後アイツが背中を見せたらボウガンで撃ってやろ（笑）。

──出現条件が難しいといわれる、隠れキャラについては？

さ　やっぱクジラが最高っス。初めて見たときはビックリして。で、その後は何度プレイしても出ない。「オレは幻を見たのか？」と本気で思いました。

の　好戦的な人だと、出現条件を知らなくても出るよね。でもクジラはいい。愛を感じたもん。グリーンピースの思想が少しわかった気がした（笑）。

さ　逆にフェニックスは、名前のわりにあまり嬉しくない。あれは初心者の救済キャラですよね。

の　ブラックホールの背景も好きだけど、あれは知らなきゃ絶対に侵入できない。知ってても難しいってのに。

さ　でも「公式ガイドブック」が言うところの「裏エンディング」を見るのに比べれば、まだ簡単。あんなところを連射するなんて気付くわけないっス。

の　あそこはいいよなぁ、和風だし。アメリカでの話題性を計算して、わざと和風にした気もするけど。

さ　アメリカを意識しているのは当然ですよ。そもそもアメリカンSFの金示塔、『スター・ウォーズ』を意識して作られてますから。

の　ファンなら「ニヤリ…」とするシーンが多いよね。

さ　……あんまり元ネタをバラすのはなんですけど、2－4の二足歩行のロボット。あれは、いいっスよ。股の間をくぐると、モロ『帝国の逆襲』でしょ。

の　え？　あそこ、くぐれるんだ。いつも撃ってたから気づかなかった。今度試してみよっと。

さ　あと『トロン』とかでも元ネタは発見できますよ。読者のみんなは、ビデオを見て探して下さいね。

──ほかに好きなシーンとかはありますか？

の　やっぱ1－3。通称『スターブレード』面（笑）がいいよね。

さ　2－4の最後、山に侵入していって、そこに水面が広がっているシーンとかも好きですね。解放感が。

──ほかに、何か語りたいことは？

の　エンディング・クレジットには注目してほしいな。スタッフロールのトップが山内社長、続いて宮本さんなのは当たり前だけど、その後にいきなり海外スタッフの名前が出てくる。なんか嬉しいよね、こういうの。「能力さえあれば、国籍や人種は問わない」という姿勢が見えてて。

さ　人材に対して正当に評価しますよね、任天堂は。当たり前のことなんですけど、当たり前のことをしない会社が多いですもん、日本は。

──じゃ、エンディングをまだ見ていない人は、がんばって見て下さい、と。

の　そう。というわけで、次のページからレベル1の攻略なんですよ（笑）。

データから読み取る『スターフォックス』

本作のジャンル名は「3次元スペースバトル」。これはゲームソフト評価システム「スーパーマリオクラブ」に登録されている正式なものだ。ここでの販売予測本数は80万本。完成度のわりに低い見積もりであるといえる。

小売店側の売れ行きを調べてみると、発売直後こそ1位になったものの、その後2位、5位とランクを落としている。これは全体的に品薄になったため。2月末は売り切れ状態が続いた店もあったようだ。ただし「広い年齢層に売れているが、小学生の伸びが悪い」との懸念の声もある。売れ行きのカギは小学生が握っているようだ。

⬅平成五年　二月二十一日発売　九八〇〇円スーパーFXチップによるポリゴン映像もさることながら、「ゲームセンター行こうぜ!!」というコピーのCMも話題に

レベル1、2がクリアできない人のために攻略法伝授。次ページへ進め!

FOR BEGINNER PLAYERS

クリアの為なら、手段は選ばない!!

LEVEL1

進撃編 スーパー実用モード

レベル3攻略？　なんのことだ！　100%クリア？　知ったことか！　とにもかくにも、まだエンディングクレジットを見ていない、そんなアナタに送ろう　なにがなんでもクリアするためのレベル1攻略だ！

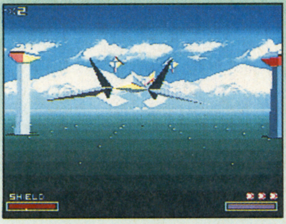
LEVEL1 STAGE1 CORNERIA THE BASE

重要なのは撃墜方法ではなく、死なないためのノウハウだ

死なないためにはどうすればいい？　答えは簡単。シールドがゼロにならなければいいのだ。

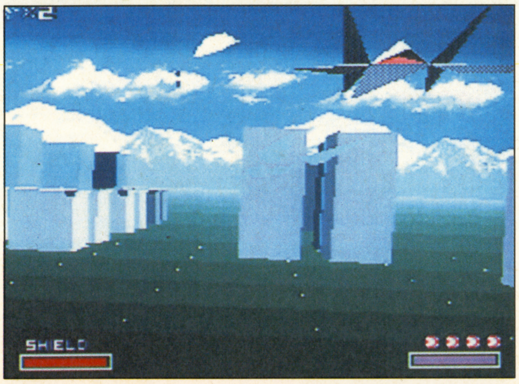
だから、最初に覚えるべきことは、敵を打ち落とすテクニックではない。敵の攻撃をよけるテクニックでもない。シールドを回復するサークルを確実にくぐることである。これさえ守っていれば、ステージ1でやられることはないはずだ。敵を倒すことは考えず、ただブラスターを連射していればいい。

進行方向の障害物も連射で確認。弾が当たっていなければ直進できるし、当たっていれば旋回して回避だ。

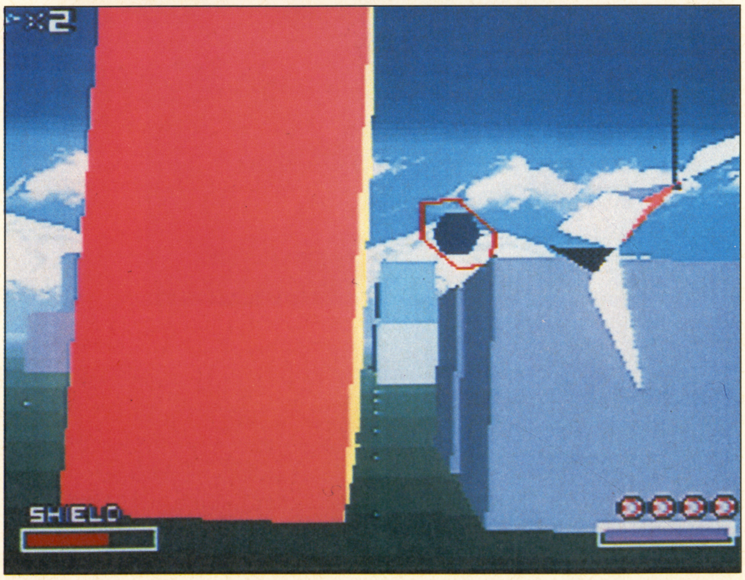


←地上の建造物を撃つ必要なし。撃つなら敵戦闘機だ。連射せよ

↓多少の攻撃をくらっても、そう簡単にシールドはゼロにならない。このステージでは、細かいことを考えずに操縦を練習するくらいの気持ちで行こう。適当に連射して弾をバラまくだけでもどうにかなるものなのだ



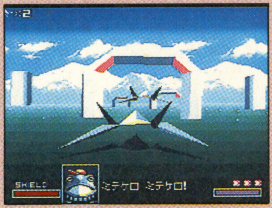
↑敵を撃つことより、これらのサークルを確実にくぐることのほうがよっぽど大切なテクニックなのだ。まっ正面から直進し、確実にシールドを回復したい。このとき、敵から攻撃されても無視して直進。それでいい



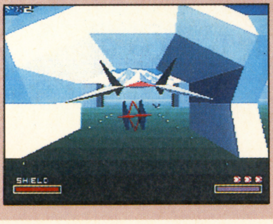
カエルの後を追う

ほんの少し余裕ができたなら、パワーアップアイテムを取ることに挑戦だ。これも簡単。発進直後、「ミテケロ、ミテケロ」と輪くぐりをしているカエルの後を追えばいい。すべての輪（ゲート）をくぐればツインブラスターが登場。取ればショットがパワーアップする。

この他いろいろなステージで、ゲートをくぐるとアイテムが登場する。そのステージが楽にクリアできるようになったら、これらの隠しアイテムの発掘に挑戦しよう。プレイが楽になるぞ。



→カエルのスリッピーを追ってゲートくぐりの練習だ



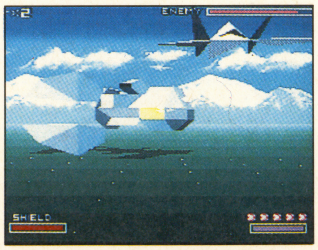
←四つのゲートをすべてくぐればアイテムが出現。やったね

対BOSS戦　左右を落として、ボム1発

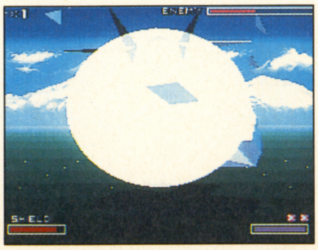
ステージ1のボスは、宇宙空母アタックキャリア。まあ、はっきりいって楽勝の相手だ。

まず、右のハッチが開く。だからそこに照準を合わせておき、ひたすら連射。1～2秒で破壊できるはずだ。続いて左のハッチが開く（こちらはふたつ）。これも照準を合わせておいて、連射。ときどきミサイルが飛んでくるが、左右旋回でよけられるだろう。

左右のハッチが開いたら、正面の赤い部分を狙って連射する。撃ってきたプラズマボールは上下移動でかわす。接近してきたらボム。これでOKだ。



↑赤い部分に照準を合わせて連射しよう



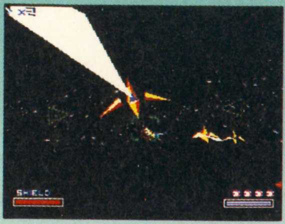
↑左右がもげたら中央を狙う。ボムで撃沈だ

LEVEL1 STAGE2 ASTEROID BELT

隕石撃っても意味はない。敵機を狙って進んでいくのだ

隕石が飛来するステージ。黄色い隕石は壊せるが、あまり意味はないどころか、ときには中から敵が出てくるので無視してよい。そんなことより敵を撃てってば。ここの敵はレーザーで攻撃してくるので、ちょん、ちょん、と移動しながら撃つのがいい。一か所にとどまっているとレーザーをくらいやすいのだ。特に相手が爆破する直前に撃ったレーザーでダメージを受けがち、打ち落とした後でも慢心してはいけない。

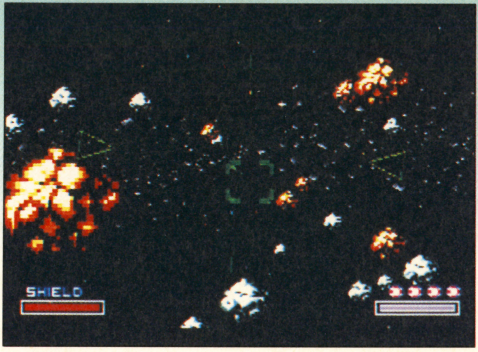
ステージ中盤の隕石群は、前述したように、破壊しても意味がない。正面から来たヤツだけを撃ち、あとはぶつからないよう注意しよう。



←レーザーの攻撃。少しずつ動きながら攻撃するのがよい

↑アイテムは確実に取る。ブレーキを利用すると楽に取れるのだ

←視点を標準に戻してしまうと、やや難しくなる。コクピット視点でいこう



←白い隕石は破壊不可能。黄色い隕石は壊せるけど、壊す意味がほとんどない。アーウィンに衝突しそうなヤツだけ壊し、あとは無視するのがよい

あぶなくなったらワープ

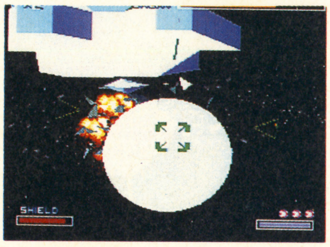
このステージに限り、身が危なくなったらブラックホールに飛び込んでしまうという逃げ道がある。ブラックホールには各種パワーアップアイテムが落ちているので、一気に回復することもできるからだ。……といっても、シールドが残り少ない状態でブラックホール侵入の条件を満たすのは、かなり難しいのだけれど。

←ブラックホールに飛び込むときは、ダメージを受けがちだが

対BOSS戦　ボム2発＋連射でOK

ここのボスは小惑星破壊艇ロッククラッシャー。左右４つずつのビーム発射砲台を持っている。これら砲台の全滅が、攻略の第一歩なのである。

といっても、ボムが２発以上残っているなら攻略は簡単。レーザー砲台に照準を合わせ、ボムを発射。レーザー砲台が開く（赤くなる）のを確認して、ボムを破裂させる（ボムのボタンを押す）のである。これで４つの砲台は全滅する。同じ要領で反対側の砲台も壊せるはずだ。そうしたら中央の赤い部分を攻撃しよう。相手の攻撃は無視して連射しまくれば数秒でカタがつく。



←左右の砲台が赤くなるときを狙ってボムを爆発させる。楽ちんだ

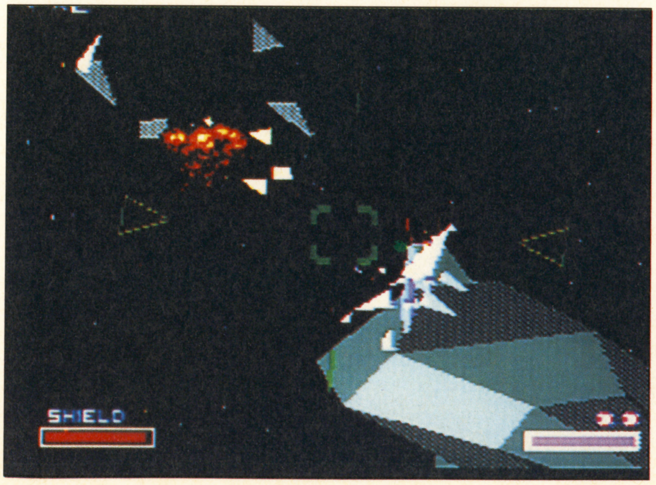
LEVEL1 STAGE3 SPACE ARMADA (DOG FIGHT ZONE)

たいていの初心者がつまづく代表ステージ。まずは敵艦隊とのバトルを解説。前編だ。

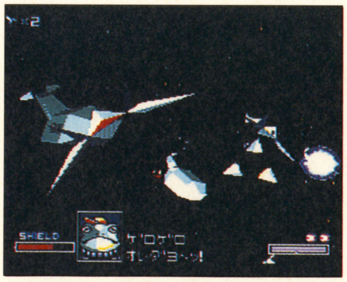
ステージ３は空中戦、そして通路戦の２面性を持つので、攻略も別々にした。こちらは空中戦の解説である。

ここでのバトルを考えるとき、まず頭に置いておくのは「ダメージを受けるのは当たり前」ということ。敵の攻撃の大半はレーザーであり、これはよほどうまくなっても完璧にはよけられない。ダメージを受けてもあわてないことが、このステージの基本となる。

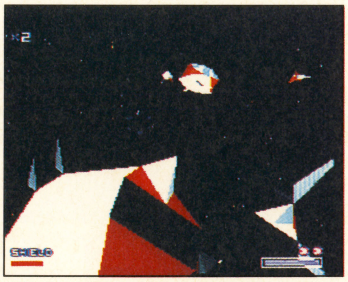
敵機への攻撃は、ダダダッと流れるように弾をバラまく感じで。１機１機狙いを定める時間はないはずだ。終盤の巨大な敵機は、逃げるのがよい。



←巨大な戦艦。砲台は全て、壊すことができる。だけどそんな余裕があるなら敵戦闘機を撃墜するのが先。優先順位を考えろ



↑攻撃は激しい。多少のダメージは覚悟の上で進んでいこう。Ｌボタンを連打しながら進むというヒキョーなテクニックもある。いざとなったら

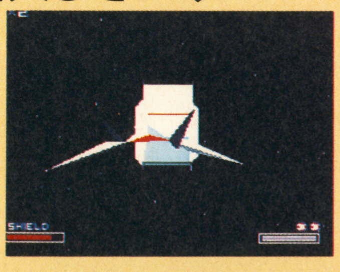


↑最終ボスのちょい手前。この中型のバス（のようなキャラ）も破壊可能。全身が弱点なのでガンガン撃とう！むやみに接近すると衝突するぞ

艦内へと突入していく

空中戦の最中、ときどき巨大戦艦が出現する。これは外側から破壊することは不可能。内部に侵入しなければならないのだ。都合３度ほど、これら巨大戦艦の通路に侵入しなければならないことが、ステージ３を「初心者にとっての壁」とならしめているのである。

なお、戦艦に突入したくないもん、と左右に逃げてもループするだけ。無意味だ。



戦いは戦艦内部へ

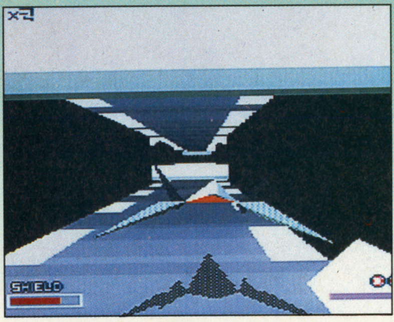
LEVEL1 STAGE3 SPACE ARMADA (HIGH SPEED CORIDOR)

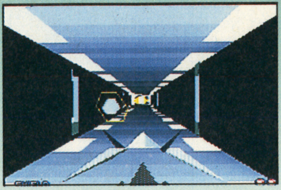
右へ左へと華麗なステップ……が踏めなくても、どうにか突破するにはどうするか？

艦隊内部。せまい通路。素早い機体操作が必要なテクニカルな場面だ。

ここでの課題は「いかに適確な上下移動ができるか」ということ。リズミカルに上、下、上、下、と障害物をかわせばいい。機体が平行な状態（ＬＲボタンを押していない）なら、床や天井に機体がぶつかり、ダメージを受けることは少ない。かなり大胆に、上へ下へと移動していいのである。

ときどき上下に移動する障害物（黄色のバー）があるが、これは原則的に下をくぐれるはず（ふたつ目のバーの手前ではブレーキが必要）。また上下に開く門は、弾を当てて開く方向を変えないようにすれば楽勝だ。壁際のアイテムは、Ｌ・Ｒボタンで機体を垂直にして取りにいけば安全だろう。



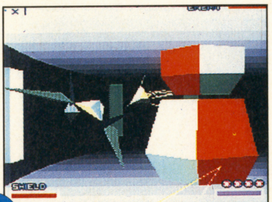


↑ブレーキを活用するより、リズミカルな上下移動の練習が先。シュウン…の音とともにすばやく機体を切り返せばいい

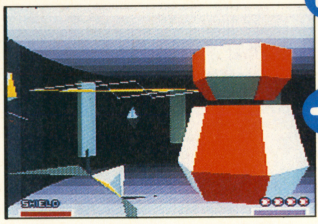
←壁際のアイテムは機体を傾けてから取りにいく。これが基本。ダメージなしだ

対BOSS戦 電磁波をよけるだけでよい

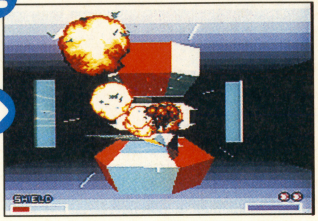
ここのボスは戦艦の内部にいる、最大指揮艦アトミックベース。電磁波の先端が弱点だ。三つのプロペラを破壊し、露出した中心の核を壊すのだ。プロペラを避けることに専念していれば、あとは適当に連射していてもどうにかなる。あればボムも使え。



←回転している3つのパーツ。最初にこれを壊してしまう



↑電子（？）のプロペラがまわり始めたら、ひたすらよける。そして連射。壁ぎわに照準を合わせておくといいようだ

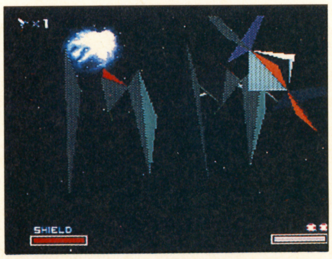


↑プロペラを壊すと、本体の弱点が露出する。これを撃って壊す。ここまでくれば、あとは楽勝のはず。ボムを使うまでもない

LEVEL1 STAGE4 METEOR

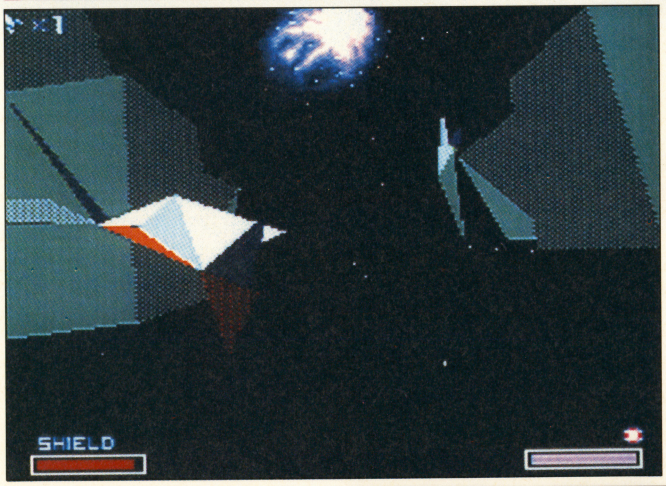
激戦後のひとやすみステージだ

ステージ３の猛攻を突破できた人にとっては、ステージ４の攻撃なんか屁でもないはず。暗くて障害物が接近するまで見えないことをのぞけば、特に死ぬ要素はない。

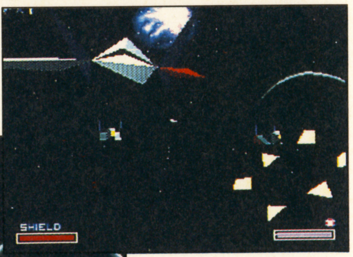


唯一注意すべきは「あまり地上すれすれを飛行しない」ということ。突然出現した障害物をよける際、たとえば左に移動するときＬボタンを押して急旋回するわけだが、地上すれすれだと地表にウイングをぶつけてしまう。ウイングが壊れるとショットのパワーが落ち、対ボス戦が厳しくなるのだ。

また、地上を歩く２本足のロボットよりも、地上の砲台やレーザー発射装置を優先して破壊するほうがいい。壊しそこなうと、画面の外からいきなり攻撃されることもある。



●暗い世界。障害物がいきなり出現するぞ



↑地上の敵を先に倒していく。とくにプラズマボールを放ってくる砲台がやっかい。うまく破壊してしまおう

←色が似ているため、遠くにいると味方機との区別がつきにくいヘリコプター。撃墜は難しいので無視してしまうのもひとつの手なのだ。

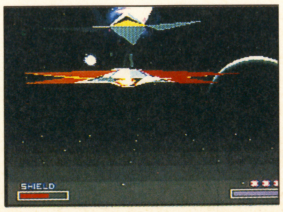
対BOSS戦 L・Rボタンで左右移動

ボスはクモ型改造兵器ダンシングインセクター。クモなら昆虫（インセクト）じゃないけど、細かいことは気にすまい。

コイツの弱点は、ない。というより、変形し、体全体が赤くなるまでは効果的なダメージが与えられないのだ。しばらくは相手の体当たりに注意し、逃げまくりながらショット連射するだけである。

体が赤くなったら、本腰入れて攻撃しよう。敵は火の玉で攻撃してくるのでＬ・Ｒボタンを利用した急旋回でかわす。それさえできれば無傷で倒せるはずだ。

←足をガシャガシャいわせてるときは攻撃してもダメだ



←体全体が赤くなってから攻撃しろ、けっこう時間が必要

VENOM (SPACE ZONE)

向かい来る誘導ミサイルを撃墜しまくる多忙ステージだ

マップ上ではひとつのステージに見えるが、最終目的地 VENOMには３つの戦場がある。第１の戦場は惑星上空。最後のドッグファイト・ステージだ。

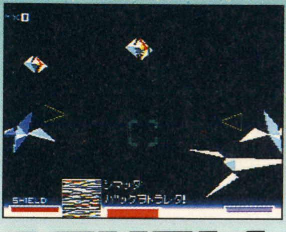
とにかく、敵の数が豊富。これでもかこれでもかと出現する。全部を叩き落とすのは（初心者には）無理。倒すべき相手と無視すべき相手を把握してから戦いに臨みたい。まず、確実に撃ち落としていきたいのは、地上から発射された誘導ミサイル。こちらを追いかけてくるので、のんびりと旋回してもダメージを受けてしまう。もし逃げるなら、ある程度接近されてから急旋回しよう。

これらの敵の猛攻撃を無傷で突破するのは無理。確実にサークルをくぐり、シールドを回復しながら進んでいけ。

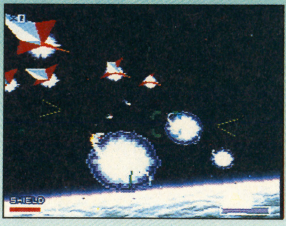
対BOSS戦

上・下に動きまわる

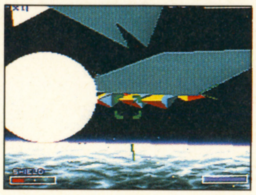
空間浮遊ロボット・ファントロン。ときに分身しながら攻撃してくるイヤな相手だ。弾を当ててみて、音がするのが本物。集中的に狙おう。……といっても、ミサイルをよけるほうが大事。こまめに移動して連射するのが安全だ。



←ステージ終盤も撃て撃て撃て、の激しい攻撃が続く。忙しい…



←誘導ミサイルがとにかくキツイ！ ひとつひとつ着実に迎撃だ



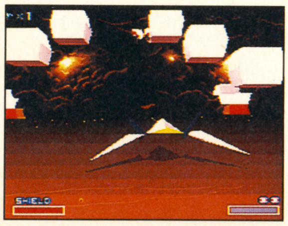
←分身したらホンモノをいち早く発見し、ボムで攻撃

VENOM (ON THE GROUND)

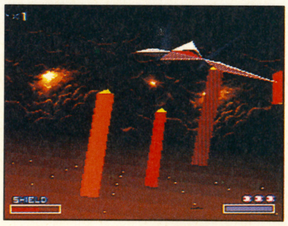
出現・移動・飛来するブロックをかわす

地上戦。いきなり出現するブロック、飛んでくる棒など、次に何が出てくるか知らないとちょいツライ。わかってしまえば楽なんだけどね。

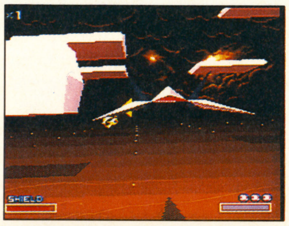
なかでも最初、とまどうのは、行く先をふさぐ巨大な壁。これは三角マークの向いている方向に閉じるのだ。マークにショットを当てると閉じる方向が変わるのである。



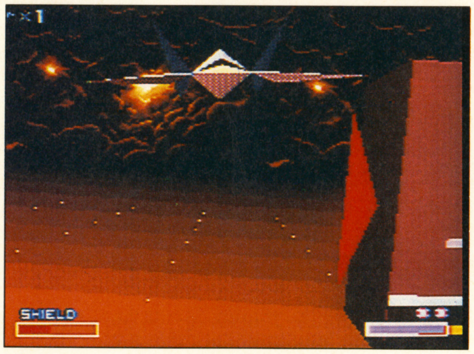
←突如出現するブロック。中央の地表スレスレを進むと安全



←後方から柱が降ってくる。影に注目すると、よけるのが楽に



←ボムみーっけ。だけど空中のブロックが怖い。ブーストだ！



●三角マークの反対側を通過だ

対BOSS戦

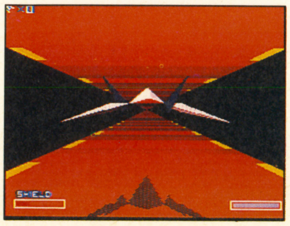
1-5と同じ

今度は途中で変形し、ピョンピョン動きまわる攻撃をしてくる。上下移動に合わせ、こちらもこまめに照準をあわせて攻撃しよう。地表の影の動きに注意。

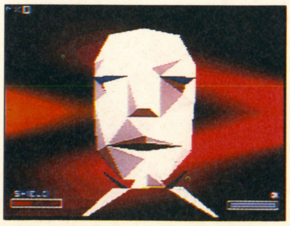
VENOM (FINAL ZONE)

デカイ顔したアンドルフ。しかもツラの皮がメチャ厚い！

アンドルフとの一騎打ち。弱点は目。ただし青いときしかダメージを与えられない。あとは敵の攻撃をよけるしかないのである。両目を壊せば顔が分解し、本体が姿を見せる。連射しよう。１回ぐぐっと接近するので、ボムをぶつけると一気に倒せることも。マジで。



←通路をくぐる。ここでダメージを受けないようにしようぜ



←最終ボス。両目を破壊して本体をひきずり出せ。もう少しだ

スターフォックスはこう読め！

単純な図形が描く精緻な世界に感動

田尻　智さん

『スターフォックス』の面白さを一言で説明するのは難しい。ＴＶ-ＣＭ風にいえば、ＦＸチップが、このような素晴らしいシューティングゲームを生んだ、ともいえるだろう。しかし、僕が魅力を感じているのは、ＦＸチップとかポリゴンという技術に対してではない。折り紙で作ったようなポリゴンの戦闘機が大空を舞い、狭い通路をくぐり抜ける、そのゲームのリアリティにシビれるんだ。単純なシンボルの集合が作り出す、精緻な世界観。そう、大切なのは、何が動くかではなく、どう動くかだ。

任天堂の、手を抜かない徹底したゲーム作りに、僕はゲーム制作者の一人として敬意を表します。

←㈱ゲームフリーク代表。ゲームデザイナーとして『クインティ』や『ヨッシーのたまご』等を手掛ける

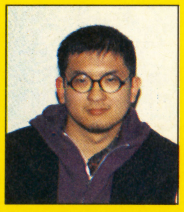
遊ばせる心が足りないような気が…

傑　怪老さん

ズバビューンと電子音とともに家庭に『スターフォックス』がやって来た。興奮を理性で押さえつつ電源を入れる。ウヒョー、カッコイイオープニングデモだーっ！

さすがは任天堂と唸りつつゲームをやること１時間、確かに面白い。敵のボスキャラもネタがあるし音楽も雰囲気がある。だが何かが違う、今までに任天堂が発売してきたゲームにあったユーザーを遊ばせる心がない様な気がする。

これはテクノがハードコアテクノや殺人テクノになって蘇ったときに刹那的快楽の追求のため心を無くした状況によく似ている。頭で遊ぶから直感で遊ぶゲームに変わっても遊ばせる心は変わらないはずである。私はユーザーを遊ばせる心を持った『スターフォックス』を任天堂に発売して欲しかった。



←某メサイ○で、ハードSF物や、版権格闘物に参加。現在、㈲大宮ソフトにて、美術部長の地位を持つ

FOR REGULAR PLAYERS

胸の奥でプライドがうずくのなら!!

LEVEL 2

挑戦編!! 上達研究モード

はっきりいおう。LEVEL3は「メチャ難しい!」。ちょっとゲームに慣れた段階で手を出すと火傷するほどだ。だから上達しなければならない。そのためにLEVEL2がある。レベルアップを目指して挑戦しろ!

LEVEL2 STAGE1 CORNERIA THE BASE

ステージ構成・ボスキャラなどはレベル1と同じなのだ

LEVEL 1がオールクリアできたなら、このステージをクリアするのは楽勝だろう。出てくる敵キャラもほとんど同じだし。

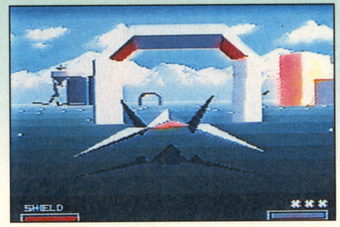
危険なところにあるアイテムは無視し、100%クリアなんてことを考えずにプレイするなら、ホント、簡単なのである。……が、それではいけない。

ステージが進むたびに厳しくなる攻撃に対抗するために、なるべく多くのパワーアップアイテムを確保することが、ここでの目標であるべきなのだ。

まず、絶対にツインブラスターは取っておきたい。レベル1同様、スタート直後のゲートをすべてくぐると出現する。開閉ゲートの後ろに出るので、ブーストを利用しないとダメージを受ける。また、ステージ終盤、2列の青い棒が崩れる直後のボムは、機体を倒してブロックの隙間に飛び込んで取る。倒した状態でショットを撃ち、ブロックに当たっていないことを確認してから飛び込もう。もうひとつ、敵キャラを倒すとボムが取れる。ステージ中盤の地上の敵だ。左のほうだ。

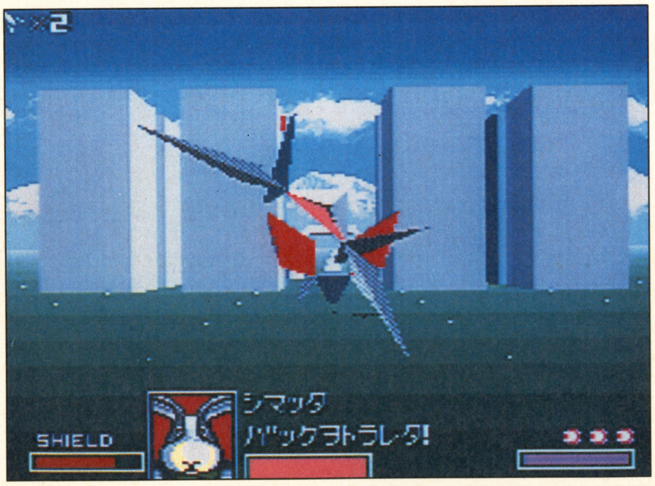
これらにより完璧なパワーアップをはかれれば、ステージ2以降が楽になるのだ。その前にボスがいるけど。

↑こういうところのアイテムを取るのにも挑戦を



↑ゲートくぐりはアイテム出現のための必須技

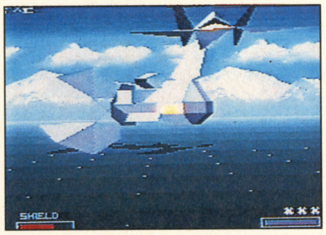
↑敵を撃ちまくるより、アイテムを確実に取るほうが大切だ



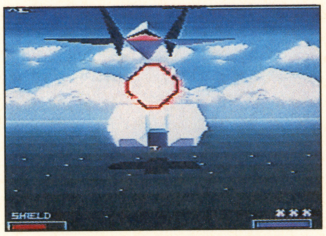
●ステージ1とほぼ同じ構成になっている

対BOSS戦 上下運動でかわせ

ステージ1と同じく、宇宙空母アタックキャリアが登場。左右のミサイル発射部をそぎ落とし、中央の弱点を連射しろ。ステージ1と違う点は、ミサイルやプラズマボールによる攻撃が激しくなったことくらい。上下に大きく移動していれば大丈夫。きわどいときは左右への急旋回でかわそう。ノーダメージで倒そうぜ。



↑ステージ1と同じく、まず左右を破壊して



↑中央部を撃つ。敵の攻撃は上下運動でかわせ

さくま 師範代

VS

弟子 のやす

のやり込み度別攻略談議

さ ようやくステージ3まで来たか。ここのボスが最初の山だな。

の えいやっ、えいやっ、えいやっ、えいやっ……(べしっ!)

さ ひたすらプロペラをよけるだけじゃダメだ! ちゃんと先端を狙え。機体をタテにすれば楽勝だろう?

の おお、ホントだ。さっすが師匠。ほんじゃステージ4に突入しまーす。…うわぁ、ここは攻撃が激しいぞ。

さ ……おい。それは味方機だ。撃ってどーする。

の そ、そんなこと言っても、ヘリとの区別がつかなくって。

さ 通信を見ていればわかる! 「ゲロゲロ」などと音がしたら、確実に画面左下に注目するクセをつけろ!

の はぁい。……で、いきなりステージ5です。げげ、なんだこの敵の数は。面倒臭いからボムで…(べしっ!)

さ 無駄なボムを使うな! そんな弱気な弟子を持った覚えはなーい!

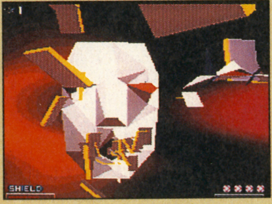
の ぼくもこんな乱暴な師匠を持った覚えはないです……。

さ ここはすべて撃ち落とすくらいの気持ちでいろ。上達せんぞ。

の はぁい。で、アンドルフまで来ました。板だ! 逃げ…(べしっ!)

さ 逃げる必要はなーい! 停止していて危ないときだけよけるのだ!

の あ、ホントだ。簡単じゃん。やっぱぼくの腕が……(べしっ!)じゃなくて、師匠の指示が適確だったんですね。



←アンドルフの板攻撃。ほとんどよける必要なし、と佐久間師匠は語っておりました

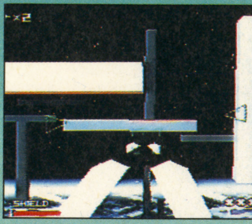
LEVEL2 STAGE2 SECTOR X

建造途中の宇宙基地。むき出しの鉄骨への激突に注意！

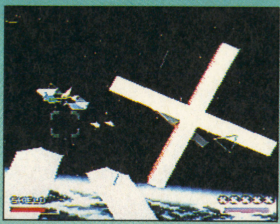
レベル２初挑戦の人は、まずここでやられる。宇宙空間にある鉄骨に激突し、ダメージを受けまくって死ぬ。

コツは、逃げないこと。最初の回転鉄骨群は、その回転の中央部を進めば楽勝だろう。立ち並ぶ鉄骨群も、なるべく中央を進むと楽だ。終盤に出てくる鉄骨も、端へ端へと逃げるのはやめよう。中央部を細かく移動しながら抜けるのがいい。

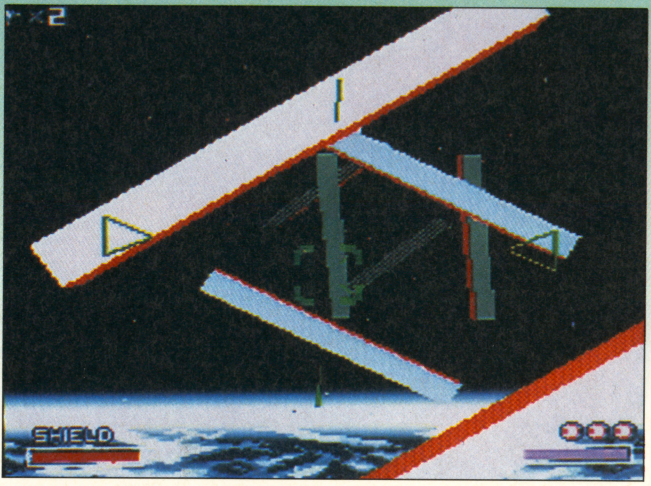
ただし、すばやく回転する鉄骨は、なるべく脇を抜けるのがよい。こんなところでダメージを受けるのは無駄だ。



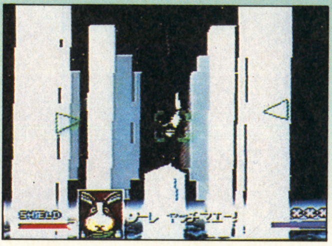
←上下左右から出現する柱たち。あまり1方向に逃げると危険だ



←勢いよく回転する柱。こういうのは脇を逃げるのがいい



●回転するブロック。なるべく中央を行け

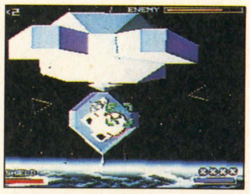


↑立ち並ぶ柱。中央の広い部分を抜けるのが安全だ。このステージのキーポイントは「なるべく中央から離れるな」なのである。心に刻め

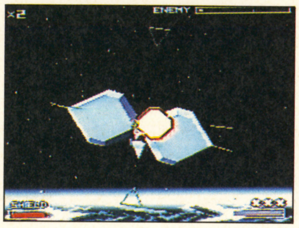
対BOSS戦

左右移動が決め手

こちらもレベル１と同じくロッククラッシャーが登場。左右のレーザー砲台を計８つ破壊し、中央部の弱点を連射するパターンもステージ１と同じ。ミサイルによる攻撃が激しくなっているが、左右移動でかわせるはず。むやみな斜め移動は時間の無駄なのだ。



←左右の砲台を壊す。ボムがあればとっても楽だ



↑本体だけになったら、左右移動で攻撃をかわしつつ、ひたすら連射。すぐ壊せる

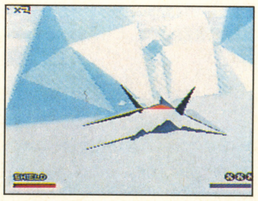
LEVEL2 STAGE3 THE PLANET TITANIA (FOG ZONE)

濃霧が視界を奪い、すばやい操縦が要求されるタイタニア。気象が変わるまでの前編だ！

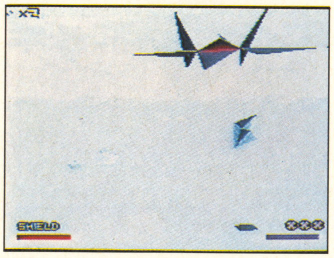
惑星タイタニアは濃霧に覆われ、世界全体が白く染まっている。ステージ途中で気象制御スイッチを使うと濃霧がおさまり、前面に色彩が戻ってくるのだが、それに関する記述は次ページに譲る。ここでは濃霧があたりをつつむステージ前半を攻略しよう。

ここはレベル１のMETEOR同様、風景がみにくく、かなり接近しないと視認できない。にもかかわらず障害物は多く、見えたとたんに旋回する必要がある。できるだけ画面の上にいたほうが障害物をかわすのが楽で、なおかつ突然出現する敵キャラを倒しやすいようだ。最初からLRボタンを押しっ放しにして、機体を垂直にしたままだと岩山などの障害物を楽にかわせるだろう。

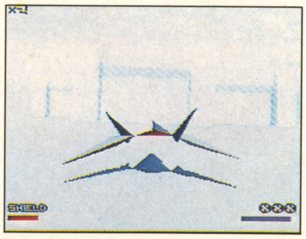
ところで地表近くではクリスタルがクルクルまわってたりして、ついつい撃ちたくなるけど、やめなさい。



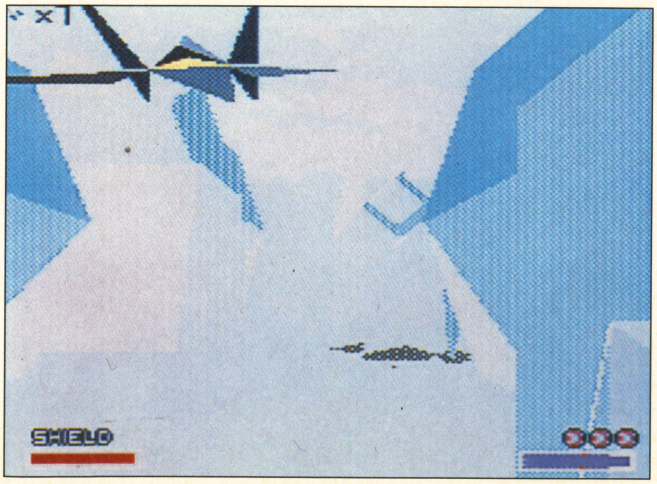
←視界が悪い。というわけで、地上スレスレを飛ぶのは危険。ウイングがね



↑地上近くにあるクリスタルは無視。撃つとかえって面倒なことになる。無駄な行動はとらないことが生き残る秘訣である



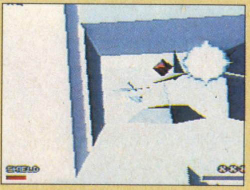
→ゲートが見えた。右のゲートに向かえ。そこに目指すものが



●視界が悪く、すばやい応対が迫られる

気象制御スイッチをONにする

この濃霧を止めるためには、気象制御スイッチをONにする（スイッチを通過する）必要がある。３つ並んだ開閉ゲートの、一番右のゲートをくぐったところにあるので、ゲートが見えたら右を目指すように。弾を当てると開閉が始まる。ちなみに気象スイッチを入れないまま先に進むと、ループして少し手前に戻されてしまうのだ。



2－3・クライマックスへ

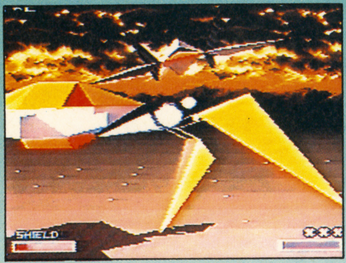
LEVEL2 STAGE3 THE PLANET TITANIA (SUNSET ZONE)

濃霧が消えて夕闇が迫る大地。地上と空中からのバランスよい攻撃をいかにかわすか?

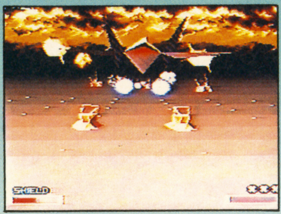
ステージ後半、夕闇の大地。

注意すべき最大のポイントは、カニ型のロボットはすべて破壊すること。破壊しないでいると、シューティングゲームでは御法度ともいえる「うしろからの攻撃」をしかけてくる。足を集中的に狙い、動けなくしておこう。

また、左右に点在する砲台からの攻撃にも注意。むやみに右(もしくは左)に寄りすぎると、これまた画面の外からの攻撃でダメージを受ける。なるべく中央周辺に機体を置いておくように。ヘリなどの空中勢力は、無視してもいい。



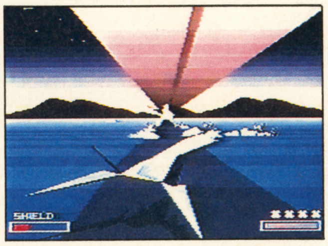
↑カニ型ロボット。足を撃って破壊する。破壊しないでおくと、後ろから撃ってくる。ヒキョーだ



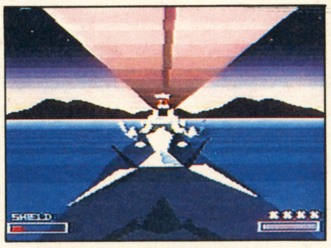
←地上の敵を先に狙う。空中の敵はあとまわしでいい

対BOSS戦 低空飛行orボムの嵐

最後は橋下での戦い。水面から飛び出てくるトビウオは、水面ギリギリを飛行しながら左右に弾をバラまけば倒せるはず。そしてボスの登場を待とう。ボスが出てきたら、正面から連射する。とにかく連射する。あとはトビウオが来たら左右に急旋回でかわせばOKだ。ボムが2発あれば、それだけでも倒せるぞ。



↑地上スレスレに弾をバラまくだけでOKよ



↑このボスは弱い。直進運動しかないしね

LEVEL2 STAGE4 SECTOR Y

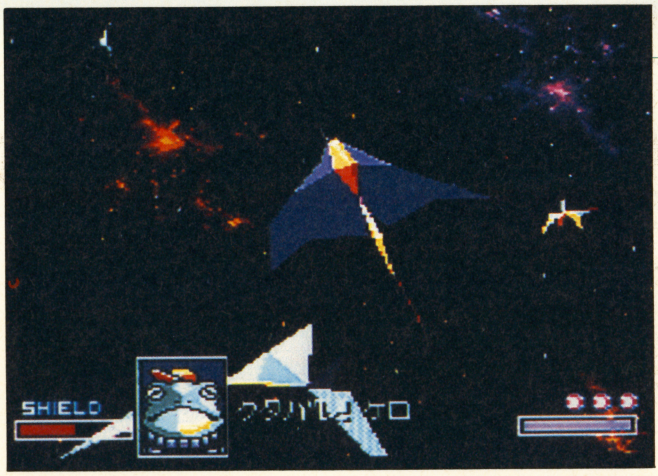
水族館のなかを漂うような幻想的ステージ。宇宙クジラの出現に全パワーを注ぐべし!

ボス以外は、すぐ倒せるステージだ。

敵艦隊はあまり出てこない。出てくるのは、イカやエイなどの海棲動物。コイツらは一定ダメージを受けると消えていくので、迷わず撃て。放っとくと体当たりされる。

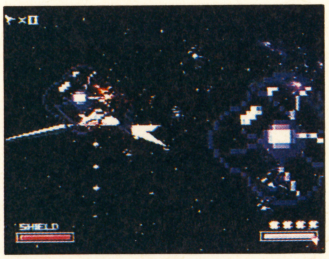
特にアトミックレイ(エイ)は確実に撃つこと。見出しにも書いたが、隠れキャラの宇宙クジラが出現するからだ。瀕死の状態からでもフルパワーアップを可能とする宇宙クジラ。黄色いエイを10匹撃つと登場する。

なお、途中に出てくるアメーバ群に触れると、まとわりつかれてダメージを受ける。LRボタン連打で振り払おう。最初から指をボタンにかけておけ。



●あまりに幻想的な風景と音楽が流れる

↑海は広いな大きいな。敵が少ないから楽だし



↑アメーバ。衝突するとくっつく。やめてくれ

ちょっといい話 VIEWを変えるとさらにスリリング

地上面では標準視点。宇宙面ではコクピット視点。これが通常の視点設定である。だから『スターフォックス』をやり込んだ人は、これ以外の視点でプレイしてみると、さらにスリリングな気分になれるのである。

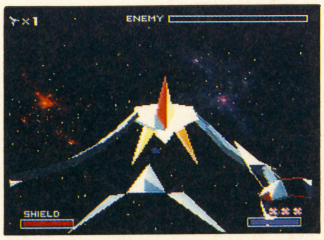
一番難しいと言われるのが、宇宙ステージでのニア視点。自機が邪魔である。これで楽々プレイできればキミの腕前はホンモノだ。なお、アメーバ面をコクピット視点視点でプレイするのもスリリング。完璧にかわせたら、たいしたもんだ。

↑アーウィンが大きく見える、通称ニア視点。これが一番難しいみたいだ。挑戦するかい?

対BOSS戦 上下移動で攻撃をかわす

ボスは機械生命体プラズマヒドラ。長い両腕をふりまわして攻撃してくる。ふりまわしている間はひたすら上下移動でかわし、あるていど離れた地点で停止してからが勝負だ。弱点は腕の先。ガンガン撃っていこう。腕が壊れると、体全体が弱点になる。尻尾をふりまわす攻撃だけに気をつけて、連打すればOKだ。

↑回転が止まったら腕を撃ちまくるのだ



↑回転している間は手が出せない。接近するし

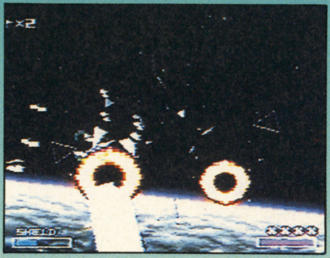
LEVEL2 STAGE5 VENOM (SPACE ZONE)

ミサイルを優先してうち落とせ！ これ、鉄則なり

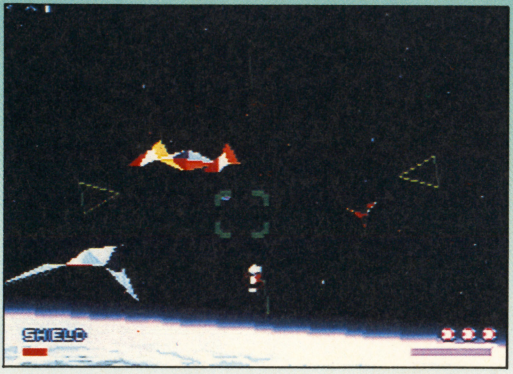
ステージ１と同じく惑星上空が舞台。

とはいえ、敵の攻撃はメチャ厳しい。当社比で1.5倍くらい厳しい。しかし戦いの基本は同じで、地上から発射されたミサイルを優先して打ち落としていこう。また、近づくと破裂する機雷（ミニスマッシャー）は、飛行する方向に近いものだけを撃つべし。全部撃つと、破片で無駄なダメージを受ける。

というわけで、遠くに飛んでいる敵を狙うのは、それらを撃ち、なおかつ余裕があるときだけ。この鉄則を守ればボスに会えるだろう。メチャ強いんだこれが。



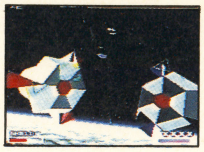
⬆やめてくれぇ、と叫びたくなるほど厳しい



●ひたすら打ちまくるしかない！

対BOSS戦 前後移動がキーポイント

分裂しての板挟み攻撃が強烈。「挟まれる！」と思ったらブレーキで回避しろ。その直前にボムを使うと効果的だ。リング状のビーム攻撃は、敵キャラ同士でやりとりしている頃から旋回してかわせ。


⬆壁面が弱点。狙えってば

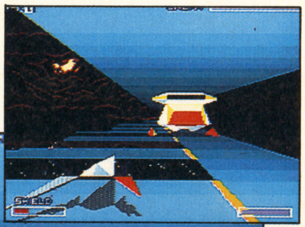
LEVEL2 STAGE6 VENOM (HIGHWAY ZONE)

幅寄せ、無謀運転、なんのその。撃つことのみ考えるべし

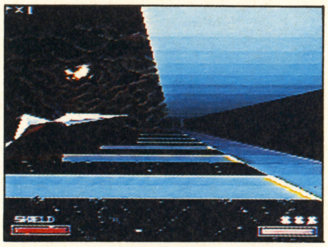
夜の高速。女性ドライバーもびっくりの無謀運転をする敵キャラを蹴散らすステージである。

とにかく撃つこと。逃げることは考えない。車（なのか？）のテールを連射し、爆発させていこう。あとは障害物の柱（降ってくるものもある。ブーストでかわせ）にさえぶつからないければ大丈夫だ。

ボスもいるが、こいつは弱い。ハッチが開いているときに弾をブチ込めばOK。エアバイクに気をつけ、敵本体の幅寄せはブーストでかわせ。


➡ボスは弱いよ。中ボスだからね

●ハイウエイの暴走者が相手だ



⬆いざとなったら左に逃げ出せ。右は壁なのでダメージを受けるぞ。でも理想をいうなら、すべての敵を破壊するつもりでいるのがベスト

LEVEL2 STAGE7 VENOM (FINAL ZONE)

レベル１よりツラの皮が厚くなり、にくたらしくなった

どのレベルで到達しても、最終ボス・アンドルフの攻略法は同じ。目が赤くなっているときに撃ち、両目を破壊して本体を引きずり出し、それにダメージを与えることで倒すのだ。

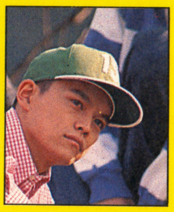
じゃ、レベル１とレベル２ではどう違うかというと、ズバリ、耐久力だけである。レベル１なら本体にボムを１発当てれば勝てたも同然だったのに、レベル２だと２〜３発が必要。つまり持久戦になるのである。無駄にダメージを受けないようにして挑戦しろ。

スターフォックスはこう読め！

第一印象は、平成版『ゼビウス』

鈴木慶一さん

ポリゴンの肌ざわりってさ、テクノっぽいじゃないですか。ちょっとチープだし。CGに比べるとグラフィック的にはアレ、って思うんだけど、このゲームはそういうの関係ないよね。動きだね。やっぱり。動きにハマっていく。昔、『ゼビウス』の何にびっくりしたかと言うと、立体感だよね。平面上のデコボコの立体感。93年になって同じようなインパクトを３Ｄに感じたな。あと、STGなんだけど宮本さんが作っただけあって、『マリオ』シリーズの「よく出来てる流れ」を汲んでるよね。随所に見られる、きめ細かさみたいなものについ、乗せられていってしまうんだろうね。（談）


⬅ムーンライダーズのリーダー。マルチメディア方面にも造詣が深い。『マザー２』、期待してますよ

こんなに凄くて、この先どーなるの

MCボーズさん

出ましたね、宮もっちゃんの新作。やばいっしょ、実際。何がやばいって何もやばくないんだけど、スーパーFXチップ？ 使ってんでしょ、よく解らないんですけどもね、構造とかは。速いんですよね？ 計算が、本当？ ともかくやってますよ自宅レベルで。『スターフォックス』をやってて、ちょっと思い出したのは、スーファミ発売当時の事で、その頃みんなで『F-ZERO』とかやりながら、「とうとうこういうのが家で出来るようになっちゃったねぇ」なんて言ってたんですけど、そういう感覚と同じようなものをこのゲームには感じる訳ですよ。２年後とかすごい事になってんでしょうね。

⬅スチャダラパーのMC担当。最新アルバム『ワイルド・ファンシー・アライアンス』は必聴モンの出来

FOR BAD PLAYERS

当たり前すぎてドコも書かなかった
基本中の基本テクニック講座

ボクらはみんな生きている。生きているから悩むんだ。オケラだってアメンボだってカエルだって、みんな悩んで大きくなった。宇宙で生き抜くための必要最小限のテクニックをカエルが悩んだ。その魂の叫びを聞け！

ゲロゲロ、ゲロゲロ。敵の攻撃が激しくて、すぐにダメージを受けちゃうよ。とくにアーウィン目がけて飛んでくる誘導ミサイルやプラズマボールがよけられない。こんなんじゃ、絶対に惑星ベノムまで行けっこないよ〜。ダカラ帰ルッテ行ッタノニ〜。

アーアー、こちらコーネリア防衛隊長ジェネラル・ペパー。キミたちはスゴ腕の戦闘機乗りだと聞いていたのだが、カン違いだったのかな？　誘導ミサイルなど、アーウィンを狙って飛んでくる攻撃をよけるには、ＬＲボタンを押してのクイックターンが基本だぞ。✚ボタンだけでノッペリと旋回しても、よけられるわけなかろうが！

←ただ✚ボタンを左に入れるだけでなく、同時にＬボタンを押して急旋回し、敵の攻撃をかわす。基本だぞ

ゲロゲロ、ゲロゲロ。アーモウ駄目ダ。シールドがなくなっちゃうよ〜。でもサプライサークルもスモールサークルも、うまくくぐれないから回復できない。どうすればサークルをくぐれるんだ？　トレーニングモードでの練習が足りなかったのかな。ゲロゲロ……。

……キミはサークルもくぐれない程度の腕で、宇宙に名を轟かすスターフォックスの一員になっているのか？　信じられん。最近の傭兵部隊は質が落ちたもんだ。サークルをくぐるときにはショットを連射しておけ。ショットがサークルを通過しているなら、進行方向がサークルに向いているのだからな。そのまま進めばいい。

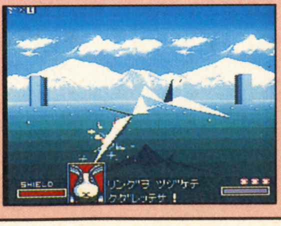
←サークルの手前でショットを撃つ。それがサークル内を通過しているならそのまま直進。それでＯＫだ。

ちょっと笑える 意味なし遊び ①
「アーウィンMkⅡ」でプレイする！

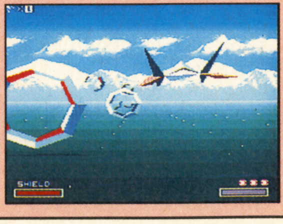
『スターフォックス』の愛機アーウィンを変形させるウル技がみつかった（某誌風にまとめてみました）。全国的な不況の波にもまれる昨今、デカイだけの戦闘機はもう古い。アーウィンをより小さくした「アーウィン・MkⅡ(マーク２)」を乗りこなすのが、これからのトレンドだ。

変形のやりかたは簡単。両ウイングをもぎ取るだけ。地上面で、地表すれすれを飛びながらＬボタンを押し、ウイングを地面にぶつける。３〜４回で破損するはず。同じくＲボタンで右ウイングも壊し、「アーウィン・MkⅡ」ができあがる。

従来のものとは違う洗練されたフォルム。リーダーとして、仲間の機体との差別化もはかれる。小さいため障害物に当たりにくいという利点もある。通路でのアニメシーンでは「まるで別のゲームをプレイしているみたい」と編集部元宮氏も絶賛だ。難点はショットがパワーダウンし、ゲームが難しくなることだけ。まあ、そのくらいの欠点には目をつぶろう。



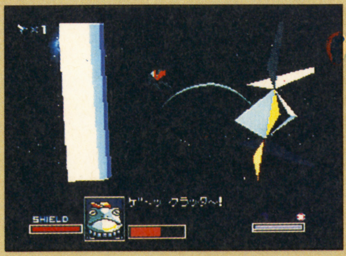
←地上スレスレでＬボタンを押し、ウイングを破壊する



←両方のウイングを落とせばアーウィンが小型に変身だ！

ゲロゲロ、ゲロゲロ。敵の攻撃はどうにか避けられるけど、障害物にぶつかってダメージを受けちゃう。とくに柱が邪魔なんだ。地上面で倒れてくる柱や、宇宙面で移動、回転している柱が、どうしても避けられない。どうすれば衝突しないで突破できるんだろ？

サークルくぐるときと基本は同じだよカエルく……じゃなくてスリッピーくん。ショットを撃つことで、進行方向に障害物があるかどうかは確認できるのだ。いつでもショットは撃ち続けておけ。あと、タテの柱の脇を抜けるときは、ＬＲボタンで機体を立てると楽だぞ。地上の柱は地表スレスレを飛べば、倒れる下を抜けられる。



←タテの柱の横を抜けるときは、機体をタテにしておくと衝突しにくい。これも基本中の基本だぞ。

ゲロゲロ。ゲロゲロ。今度の相談はボクのことじゃなくって、その、いいにくいんだけど、隊長のフォックスに関することなんだ。隊長って、ボクが敵機に追われてピンチのときでも、助けてくれないことが多いし…。ボクが両生類だからって差別されてるんじゃ？

助けてくれないからといって、差別しているとは思わんぞ。しかし、仲間内の不和は士気に関わる。ワシからもフォックスくんにいっておこう。仲間が助けを求めてきたら、すぐ助けるように、とな。味方が両面に出てきたら、彼が通過した地点に照準を合わせて連射しているだけで、追尾する敵機の大半は撃墜できるはずだからな。

←味方が助けを求め、画面を横切っていく。そこに照準を合わせれば、相手は確実にそこを通過するのだ

ちょっと笑える 意味なし遊び②

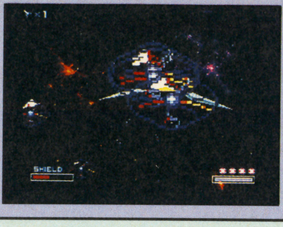
アーウィンにオプションを装備する！

『スペースインベーダ』の時代じゃあるまいし、現在のシューティングゲームではオプションを装備できるのは常識中の常識。ましてや時代の最先端をいく任天堂。その程度の配慮がないわけがない。『スターフォックス』でも、オプションを装着するウラ技が隠されているのだ。

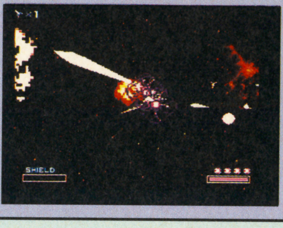
ただし、ちょっとテクニックが必要だ。最低限、レベル2のステージ4、セクターYまで行けなくてはダメ。ここで海棲動物に混じって登場するアメーバ。これにアーウィンを激突させるのだ！

これでアーウィンに青いオプションが装着。続けいくつものアメーバにぶつかれば複数のオプションに守られたアーウィンのでき上がりだ。気分は『グラディウス3D』である。

この技の難点は、いくらオプションを装着しても攻撃に参加してくれないこと、機体を回転させるとはがれてしまうこと、そして何よりも、このままだとシールドが減り、死んでしまうことだ。



←これがオプション装着画面。ちょっとカッコイイでしょ？

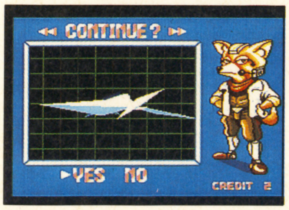


←だけど確実に死ぬ。よい子は絶対にマネしないように

アーアー、こちらの通信は届いておるか？　ワシはアンドルフ皇帝だ。コーネリアから、最後の切り札としてスターフォックスの連中が出発したことなぞお見通しだ。……が、いつまでたっても来ない。つまらんじゃないか。アイツラはどこで何をしているんだ？

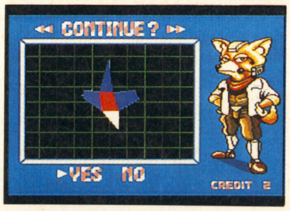
こちらはジェネラル・ペパー。まさかキサマから連絡が来るとは思わなかったぞ。それで何だって？　スターフォックスの連中は、まだキサマの首を取っていないのか？　……おかしい。とうの昔に着いているはずなんだが。まさか任務を忘れて遊んでいるのでは？

「スターフォックス」の連中が、任務を忘れて没頭しているのがコレ。コンティニュー画面での「ビデオドラッグごっこ」である。得点が1万点を突破してコンティニュー可の状態にして全滅。するとコンティニュー画面になるのだが、このとき、各種ボタンを押すことでキャラ選択などの遊びができるのだ。1回ためしておくれ。



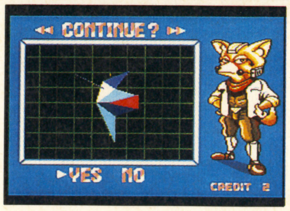
←ステージ2クリア後に死ぬとこの画面に。ここで遊ぶ

チェンジ



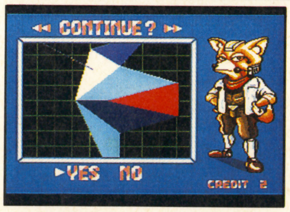
←IIコンのY、B、✚ボタンでキャラが変更できる

回　転



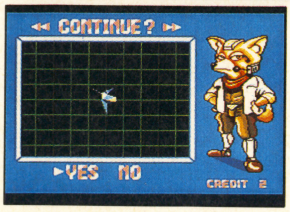
←✚ボタンでキャラを回転させる。スピードアップも可能

拡　大



←Lボタンでキャラが拡大する。ぐぐぐっと大きく

縮　小

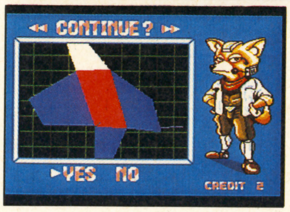


←Rボタンを押すと、逆に縮小させることだって可能

アニメーション

←Aボタンでキャラの残像が。バーチャルな映像だ

ストップ



←Xボタンでキャラの回転を停止。好みのアングルで

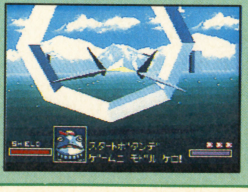
ゲーム中でもっとも難しい!? トレーニングモードを極める！

一番難しいモードは何か？

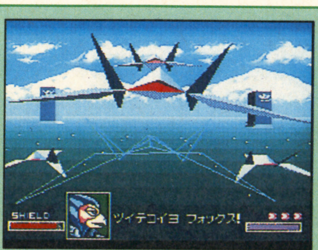
レベル3……ではない。ゲームの達人であるならば、練習次第でレベル3クリアくらい、すぐにできるようになる。

しかし、彼等でもサジを投げるのが「トレーニングモード」。とくに後半の編隊飛行で、隊列を乱さずに機体を操作するのは至難の技なのである。

すべてのレベルでアンドルフ皇帝を倒してしまった人は、ぜひ挑戦してほしい。一度も「編隊を乱すな」と言われなければ勝ち（何に対して？）だ。それができたなら、キミには「スターフォックス」マスターの称号を与えよう。



←サークルくぐりなら、パーフェクトも可能だけど



←編隊を乱さないでいられたら人間じゃない。あ、キツネだっけか

ラストはかくしステージ&キャラを一挙に公開！

ブラックホールの秘密に迫る!!

確かにマップに存在するが、どこから行くのかわからない謎のステージ、ブラックホール。その中身を検証すると、ホーキング氏もびっくりの意外な謎が!?

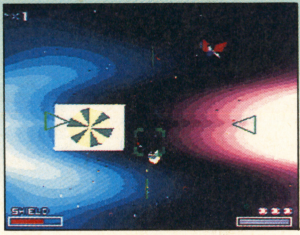
結論から言おう。ここはワープゾーンである。

ステージ途中にあるサプライサークルをくぐると、先のステージに進むことができるのだ。どこへワープできるのかは下のリストを参照してほしい。

しかし、吸い込まれたまま、脱出できないもの（敵キャラ・ボスキャラなど）も多く、ステージにはそれらがいくつも浮遊している。ここは船の墓場なのだ。さらには、まだ死んでおらず弾を撃って攻撃してくるヤツもいるので注意しよう。

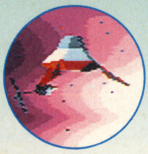
また、ここには各種アイテムも漂っているので、それらを集めてパワーアップするのもひとつの手だ。

⬅漂流する敵キャラの間を縫うように進む。衝突しなけりゃ大丈夫



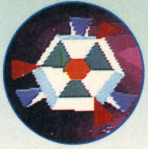
⬅アイテムが漂流していることも。ぜひ取っておきたいが、難しい

船の墓場

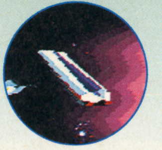


⬆船の墓場。いろいろな船が漂流している。不気味なところ

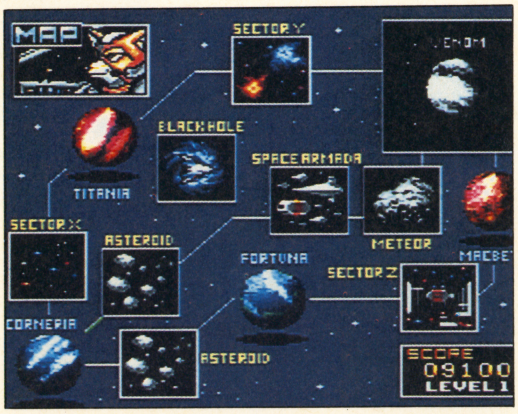
⬆なぜかロボットもいる。みんな動かない……わけじゃない



⬆ボスクラスの敵まで いる始末。さすがブラックホールだ



⬆車まで いる。どこから吸い込まれたのか、謎である



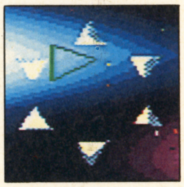
ワープ地点は全部で三つ

第1サークル➔ 最初のサークルをくぐるとセクターY。レベル2でのクリアが目前となる。

第2サークル➔ 第2のサークルをくぐればセクターZ。レベル3でのクリアが目前となる。

第3サークル➔ 第3のサークルをくぐると、最終目的地ベノムに一直線。最短ルートである。

ステージ途中に出現するサプライサークル。これらをくぐり、3つのステージへとワープしよう。いくつめのサークルをくぐるかによってワープ先が決定。4つめのサークルは最初のサークルと同じ。以下、永遠にループする。



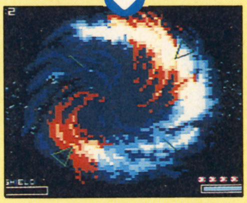
侵入方法詳細

レベル2のステージ2・アステロイド。ここに飛来してくる五つ並びの隕石。その中央（黄色い隕石）を通過することがポイントだ。ギリギリまで引き寄せてから撃ち、砕け散った隕石の中を通過するか、さもなくば体当たりしよう。こうして五つの並びの隕石の中央を3回突破すると画面左下に笑い顔の隕石が登場。これを撃てばブラックホールが出現する。あとは飛び込めばOKだ。

⬅5つ並びの隕石群。中央を狙ってギリギリまで接近する

⬅そして中央を破壊し、その地点を通過。体当たりも可

⬅すべての5つ並びの隕石の中央を通過すると、笑い顔が

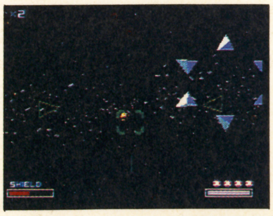


⬅笑い顔を撃てばブラックホールが出現。飛び込んでみよう

その他の隠れキャラの姿を見たか？

火の鳥

燃えさかる炎の中から蘇る伝説の不死鳥、ではないけれど、スモールサークルを大量に落としていく、ありがたい隠れキャラだ。宇宙のステージで、サプライサークルを1回も通過しなければ、対ボスの直前で出現する。しないステージもあるので注意してくれ。



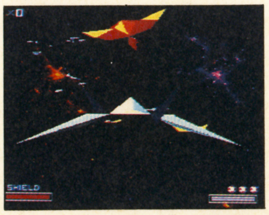
⬅宇宙面にて。サプライリングをすべて無視してボスのところまで行くと……

⬅シルバー・フェニックスが登場。大量のスモールリングを落としていく。取れ取れぃ

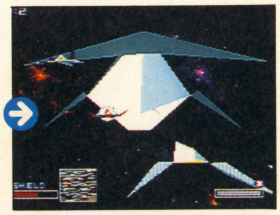
SILVER PHOENIX

宇宙鯨

ありとあらゆるパワーアップアイテムをばら撒いてくれる、超ありがたい隠れキャラ。レベル2のステージ4、セクターYのみ出現。黄色いエイ（アトミックレイ）を撃ち、10匹の色を変えるのが条件。要するに全部撃て、と。



⬅レベル2ステージ4。セクターYにて。黄色いエイを撃ちまくる。10匹とも撃つと…



⬅ぴぃー、という泣き声とともにクジラが登場。あらゆるパワーアップアイテムを放つ

SPACE WHALE

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン　ファミコン　PCエンジン　メガドライブ　ゲームボーイ

中古ソフト情報局

だんだん暖かくなって、気持がいい日が続くようになりました。あんまり気持がよくって、ゲームをしながらウツラウツラしてしまう人もいるかもしれませんね。ところで、先月号から始まった、ジャンル別ゲーム解説。第2回は様々なバリエーションのあるアドベンチャーゲームの特集です。

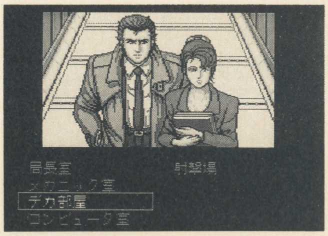
データバンクトピックス

アドベンチャーゲームはどう変わっていくか？

テキストアドベンチャーから、ヴァーチャルアドベンチャーまで

パソコンから生まれたアドベンチャーゲーム

隠された謎を解くために、プレイヤーが様々な行動を取っていくアドベンチャーゲーム。今でこそポピュラーなジャンルとなっているアドベンチャーゲームは、元々パソコンで人気のあったジャンルでした。今のコマンド選択式と違って、初期のアドベンチャーゲームは直接キーボードでコマンドを入力するといったものでした。そのため、正しいコマンドでない限り、ゲームがまったく展開しなくなり、ゲームの途中であきらめてしまいがちでした。ゲームの謎を解くかわりにコマンドを探すようになってしまいがちだったのです。この点を改善するために考え出されたのがコマンド選択式です。さらに視覚的にわかりやすくしたものに、アイコン選択式があります。どちらもいくつかの選択肢のなかから、プレイヤーがやりたいことを選ぶようになっています。これによってコマンドを探すことはなくなりましたが、選択肢を全部実行すれば、ゲームが容易に解けてしまうことが多くなってしまいました。

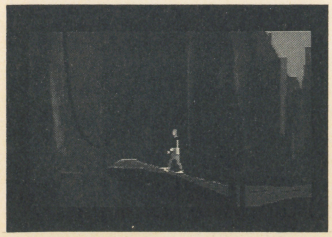


↑コマンドを選択してゲームを進めていくシステムを採用している(『スナッチャー』SCD)

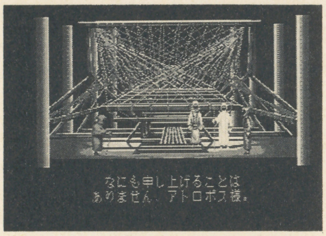
おすすめアドベンチャーゲームはこれだ！

ここで発売されているアドベンチャーゲームから、スタッフが選んだものをいくつか紹介します。いろいろなシステムのアドベンチャーゲームを挙げています。横の価格は中古の買値です。

『アウターワールドSFC』¥4000～5000
『ルーム SCD』　¥2000～4000
『スナッチャー SCD』　¥4500～5500
『ふしぎの海のナディアMD』¥3500前後


↑ポリゴンのキャラクターが滑らかに動く。タイミングがシビア(アウターワールド SFC)

最新ハードはゲームをどう変える？

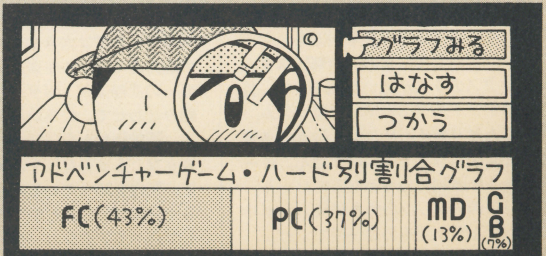


↑ルーカスフィルムが関与しているので、演出がとても美しい(『ルーム』SCD)

以上のようにアドベンチャーゲームはシステムを変えてきたわけですが、さらに家庭用ゲーム機では、ハードの特徴を生かしたシステムが登場するようになりました。特にCD－ROMが普及するようになると、アドベンチャーゲームは一変してしまいました。大容量のメモリーを誇っているCD-ROMは、場面場面でグラフィックを用意するアドベンチャーには、まったく好都合だったのです。さらにゲームに幅を持たせるために、アニメーションが使われるようになりました。初めのうちはキャラの目や口が動く程度でしたが、今では画面全体がフルアニメするものも珍しくありません。実際に歩き回るキャラが、ゲーム世界を冒険するというゲームも登場しています。また、登場キャラクターの声が肉声で再現できたり、実際のオーケストラによるBGMを聞いたりもできるのが現状です。それではこれからハードが発達を遂げたらどのようなシステムが現われるでしょうか。プレイヤーの体の動きを感知してキャラクターを動かしたり、キャラクターの五感と完全に同調したりといったゲーム世界の疑似体験が、実現するかもしれませんね。

アドベンチャーゲーム・ハード別の割合(FC・PC・MD・GB)

特集でも書いたとおりに、CD-ROMを媒体としたPCエンジンは、アドベンチャーゲーム量が多いことが分かります。またスーパーファミコンに関しては、ハードのスペックの影響もありますが、『弟切草』に見られるように新しいアドベンチャーの境地を開くようなソフトが登場したことが、大きな要因といえると思います。そのほかにも、ポリゴンを使ったゲームの『アウターワールド』など、ROM版での質の高いアドベンチャーがあります。このようなポリゴンのアドベンチャーに、新開発のスーパーFXチップを利用すれば、もっと高速でいろいろなキャラクターを同時に登場させられるゲームができるかもしれません。



●中古価格相場の〝前比〟とは、3月号で調査した時点('92年1月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回データのないソフトは〝ー〟になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アースライト	8600	4800	0	2300	0	SLG
アウター・ワールド	8800	5700	0	2600	0	AVG
あしたのジョー	8900	5500	▼100	3100	▼100	SPG
ウィザードリィV	9800	4500	0	3000	0	RPG
ウォーリーを探せ！ 絵本の国の大冒険	9500	5200	—	3400	—	ETC
エイリアンVSプレデター	9800	4300	0	2800	0	ACG
SDガンダム外伝2 円卓の騎士	9500	4500	0	3700	0	RPG
NBAプロバスケットボール	9800	5500	—	3800	—	SPG
F-ZERO	7000	3800	▼100	2300	▼100	SPG
F1 GRAND PRIX Part II	9800	5700	—	3800	—	SLG
大相撲魂（スピリッツ）	9000	5200	0	2800	0	SPG
織田信長 覇王の軍団	9500	5600	—	3900	—	SLG
CACOMA KNIGHT	7000	4700	0	2400	0	ACG
餓狼伝説	9800	6200	0	3800	0	ACG
ガンフォース	8300	4200	0	3000	0	ACG
キング・オブ・モンスターズ	8800	4700	0	3100	0	SLG
ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王	8800	5200	—	3400	—	ACG
鋼鉄の騎士	9800	5600	—	3700	—	SLG
コズモギャング・ザ・ビデオ	7900	4200	0	3200	0	STG
コズモギャング・ザ・パズル	7900	4700	—	3100	—	PZG
PSYCHO DREAM	8900	5600	0	3100	0	ACG
サイバーナイト	8900	4900	▼400	2700	▼400	RPG
3×3EYES	9500	5800	▼300	2500	▼300	RPG
シムアント	12800	8800	—	4600	—	SLG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	7800	4600	0	2900	0	ACG
初代熱血硬派くにおくん	8900	4100	0	3000	0	ACG
真・女神転生	9800	4900	0	3700	0	RPG
スーパースターウォーズ	8800	4700	0	3100	0	ACG
SUPER TETRIS 2＋Bombliss	8500	5400	▼100	3300	▼100	PZG
スーパーニチブツマージャン	8800	4200	0	3300	0	ETC
スーパービックリマン	7800	4300	—	2800	—	ACG
スーパーブラックバス	9800	4300	0	3600	0	SLG
スーパーマリオカート	8900	6400	▼200	3300	▼200	SPG
スーパー桃太郎電鉄II	8800	4700	0	3100	0	ETC

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	3800	0	SLG
スカイミッション	8300	4700	▼500	3300	▼500	ACG
スターフォックス	9800	8200	—	4500	—	STG
ストリートファイターII	9800	6700	0	3900	0	ACG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8000	3600	0	1800	0	RPG
ソウルブレイダー	8800	3000	0	1400	0	RPG
タイニートゥーンアドベンチャーズ	8000	5400	▼100	3600	▼100	ACG
大爆笑 人生劇場	8500	5800	0	4000	0	ETC
ダンジョン・マスター	8000	4000	▼100	1800	▼100	RPG
T.M.N.T.	8500	3700	0	2800	0	ACG
ドラえもん〜のび太と妖精の国〜	8000	4800	—	3000	—	ACG
ドラゴンクエストV	9600	6800	▼200	3500	▼200	RPG
ドラゴンズアース	9800	6500	▼300	3600	▼300	ACG
ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	9500	3900	▼100	1800	▼100	RPG
中島悟監修 スーパーF1ヒーロー	8900	5200	0	3700	0	SPG
ナグザットスーパーピンボール 邪鬼破壊	8500	4800	0	3400	0	ETC
パチ夫くんSpecial	9800	5900	0	3600	0	ETC
バットマンリターンズ	8800	4500	—	3300	—	ACG
バトルサッカー	9500	4100	0	3400	0	ETC
バトルテック	9800	4700	—	3100	—	RPG
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…！	9500	6600	0	4500	0	SLG
飛竜の拳S ハイパーバージョン	9700	5600	▼300	4200	▼300	ACG
ファイナルファンタジーV	9800	7300	▼500	6200	▼500	RPG
BURAI 〜八玉の勇士伝説〜	9800	6500	0	4100	0	RPG
プロフットボール'93	9000	4700	—	3000	—	SPG
弁慶外伝〜砂の章〜	9600	5300	▼100	4000	▼100	RPG
マイト・アンド・マジックbook II	8800	6100	▼100	4200	▼100	RPG
負けるな！ 魔剣道	8800	5100	0	3200	0	ACG
ヨーロッパ戦線	12800	8400	0	5800	0	SLG
46億年物語	9600	5700	0	3500	0	ACG
らんま1/2〜熱烈乱闘編〜	9600	5800	▼300	4400	▼300	ACG
リーディングカンパニー	12800	7800	—	4800	—	SLG
レナス 一古代機械の記憶一	9600	6700	▼400	3100	▼400	RPG
レミングス	8500	3400	0	1500	0	PZG
ロマンシング・サガ	9500	4000	▼300	1700	▼300	RPG

●新作ソフトチェック●

超高速3Dシューティングを
スーパーファミコンで体験！

スターフォックス(SFC)

従来のROMの処理速度を高速化、さらにグラフィック能力も格段にアップすることができるスーパーFXチップ。このチップを搭載して、迫力のスペースファイトを体験できるのが『スターフォックス』です。ライラック星系侵略を企むアンドルフに対して、雇われ遊撃隊スターフォックスの4人が戦いを挑みます。目指すはアンドルフの拠城、惑星ベノム。そこにたどり着くためには、数々の激戦地帯を突破しなくてはいけません。チームワークが勝利のカギとなるでしょう。イギリスのスタッフの力を結集したポリゴン画面を飛び回るのは快感ですね。

●任天堂 定価¥9,800

永遠のヒーロー、マジンガー
がアクションゲームに登場！

マジンサーガ(MD)

永井豪原作の同名コミックをアクションゲーム化。プレーヤーはマジンガーとなり、襲いくるバイオマシンビーストを蹴散らします。ゲームは、通常モードとボスと対決するバトルモードの2種類。バトルモードでは大きなキャラクター同士の迫力あるバトルが楽しめます。マジンガーの武器は剣。ボタンと✚字レバーの組み合わせで、いろいろな攻撃ができます。通常斬りから、ジャンプ斬りや連続突きなどを多彩な技を使えるのが魅力です。原作を知っている人も、知らない人も十分に楽しむことができるので、安心して遊べるアクションゲームです。

●セガ 定価¥6,800

キャラクターは可愛くても、
かなりハードなゲーム内容！

コットン(SCD)

アーケードで人気のシューティングの移植。主人公はかわいい魔女の女の子。かなりトボけた性格の持主で、世界の危機が迫っても、まったくおかまいなし。大好きなWILLOWが食べられるということで、やっと冒険に出発するという始末です。横スクロール画面をホウキにまたがった女の子が飛び回ります。コミカルな敵を退治しながら進んでいきます。ときどき手に入る強力な魔法は、ボスとの戦いに有効。1面クリアするごとにビジュアルシーンでストーリーを紹介してくれます。声優は『ちびまる子ちゃん』でおなじみのTARAKOさんです。

●ハドソン 定価¥6,800

大都市、惑星、今度はアリの
生活を完全シミュレートだ！

シムアント(SFC)

『シム』シリーズの最新作はアリが主役。女王アリから卵を生んで、仲間を増やし、一定エリアを占領できればクリアとなります。しかし、クリアまでには様々な問題が持ち上がってきます。仲間を養うためのエサを集めたり、自分たちの巣を広げたりするほかにも、天敵のクモや人間から身を守らなくてはなりません。またエリアを占領するには、赤アリを全滅させる必要があります。すべてがアリの視点で考えられているので、見慣れたものが別の物のように見えるなどユニークな感じです。ゲームに飽きたら、アリの生活を観察してみてもいいでしょう。

●イマジニア 定価¥12,800

●これら価格相場は、目安として3月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとはかぎりません。
なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●ファミリーコンピュータ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
悪魔城ドラキュラ	3900	3100	—	1700	—	ACG
いただきストリート　私のお店によってって	6800	4400	0	1900	0	ETC
エスパードリーム2	6800	3900	▼ 300	1500	▼ 300	ACG
F1センセーション	5800	4800	▼ 200	1900	▼ 200	SLG
仮面ライダーSD　グランショッカーの野望	6500	4400	▼ 400	1900	▼ 400	ACG
ギミア・ぶれいく　史上最強のクイズ王決戦2	6800	4300	▼ 100	1500	▼ 100	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	6500	4000	0	1900	0	ETC
銀河英雄伝説	5900	3700	—	1700	—	SLG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3300	—	1800	—	ACG
コロンブス　黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
三國志II	14800	6700	▼ 500	2400	▼ 500	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2900	▼ 300	1100	▼ 300	ACG
ジャストブリード	5800	3600	0	2700	0	RPG
重力装甲メタルストーム	6500	2100	0	500	0	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
大航海時代	11800	5200	▼ 200	1900	▼ 200	SLG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	▼ 100	700	▼ 100	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	4100	0	1400	0	ACG
ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング	5800	3200	0	1500	0	ETC
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC
ドクターマリオ	4900	3000	0	1500	0	PZG
ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	8500	2800	0	1100	0	RPG
ドラゴンボールZIII	7800	4000	▼ 200	1600	▼ 200	RPG
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	0	1600	0	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バーコードワールド	7200	4900	0	2800	0	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2900	—	1400	—	ACG
爆笑！　人生劇場3	6400	3700	0	1800	0	ETC
バトルベースボール	8600	4600	—	3100	—	SPG
ハローキティのおはなばたけ	3980	2800	0	1200	0	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3400	▼ 200	1100	▼ 200	SLG
ファミコンジャンプII　最強の七人	8500	3000	▼ 100	1000	▼ 100	RPG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	2000	0	ACG
マイライフマイラブ　ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	0	1600	0	ETC
魔法のプリンセス　ミンキーモモ	6000	3500	0	2000	0	ACG
マリオ　オープン　ゴルフ	6000	3600	0	1500	0	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	5400	0	2500	0	AVG
メタルマックス	7800	3600	0	1800	0	RPG
モンスターメーカー～7つの秘宝	6800	2700	▼ 100	700	▼ 100	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	3700	—	2100	—	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3300	0	1600	0	PZG
ラディア戦記　黎明編	6900	3300	0	1000	0	RPG
リトルマーメイド	5800	2200	0	800	0	ACG
ロイヤルブラッド	9800	4400	▼ 300	1300	▼ 300	SLG
ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800	5400	▼ 400	3100	▼ 400	ACG
ワイリー&ライトのロックボード～ザッツ・パラダイス～	6500	4900	▼ 700	1400	▼ 700	ACG
ワギャンランド3	5800	4200	▼ 400	2600	▼ 400	ACG

●PCエンジン・CD-ROM²●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
イースI・II（CD-ROM）	7800	4600	▼ 100	2200	▼ 100	RPG
井上麻美　この星にたったひとりのキミ（CD-ROM）	5800	3700	▼ 500	1300	▼ 500	ETC
イメージファイトII（SCD）	7700	5500	▼ 300	1600	▼ 300	STG
ヴァリス・ビジュアル集	4980	3000	—	1500	—	ETC
ウィザードリィV（SCD）	7800	3900	▼ 300	1800	▼ 300	RPG
宇宙戦艦ヤマト（SCD）	7800	5500	0	1500	0	SLG
クイズの星（SCD）	6800	4200	0	1800	0	ETC
グラディウスII（SCD）	7800	6100	0	2100	0	STG
クレスト・オブ・ウルフ（SCD）	6800	5100	—	3200	—	ACG
幻想大陸オーレリア（両対応）	7800	5300	—	3300	—	RPG
コズミックファンタジー・ビジュアル集	4980	3000	—	1500	—	ETC
コットン（SCD）	6800	4900	—	3300	—	STG
サークI・II（SCD）	7800	6200	▼ 300	2600	▼ 300	RPG
PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL3 AYA（SCD）	7600	5200	▼ 200	2800	▼ 200	AVG
シムアース（SCD）	6800	5400	▼ 400	2100	▼ 400	SLG
上海III　ドラゴンズアイ（CD-ROM）	7500	5600	▼ 800	2300	▼ 400	ETC
スーパーシュバルツシルトII（SCD）	7800	6100	▼ 200	2300	▼ 200	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル（SCD）	7800	5800	▼ 600	2300	▼ 600	ETC
スプリガンmarkII（SCD）	6800	4200	0	2100	0	STG
ソーサリアン（SCD）	7800	5100	0	2300	0	RPG
ダウンタウン熱血行進曲　それいけ大運動会（SCD）	7200	5500	▼ 300	1900	▼ 300	ACG
ダンジョンマスター　セロンズ・クエスト（SCD）	8200	5300	0	1800	0	RPG
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング（SCD）	7400	5900	▼ 300	2700	▼ 300	SLG
つっぱり大相撲　平成版	6800	4400	—	3200	—	SPG
TECMO WORLDCUPスーパーサッカー（SCD）	7800	5800	▼ 500	2200	▼ 500	SPG
天外魔境II卍 MARU（SCD）	7800	3500	▼ 300	800	▼ 300	RPG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II（SCD）	7200	5200	—	3800	—	RPG
ドラゴンナイトII（SCD）	7400	5200	0	2600	0	RPG
TRAVEL　エプル（SCD）	6980	3900	0	1400	0	ACG
ネクスザール（CD-ROM）	7400	5800	▼ 300	2700	▼ 300	STG
信長の野望・武将風雲録（SCD）	13800	8800	—	5400	—	SLG
バトルロードランナー	5800	3900	—	2600	—	ACG
バニラシンドローム（CD-ROM）	6900	4200	0	2000	0	ETC
パワーリーグV	6800	4200	0	2100	0	SPG
PC電人	6500	4800	▼ 400	3200	▼ 400	STG
ファージアスの邪皇帝（SCD）	7500	4700	▼ 200	2100	▼ 200	RPG
ふしぎの海のナディア（SCD）	6800	5500	▼ 300	2400	▼ 300	AVG
ブライII　闇皇帝の逆襲（SCD）	7800	3200	0	1400	0	RPG
ホラーストーリー（SCD）	7200	4300	—	3200	—	ACG
ポリスコネクション（SCD）	7600	4400	—	3500	—	SLG
ボンバーマン'93	6500	4700	▼ 400	2300	▼ 400	ACG
マジカルチェイス	7800	5200	0	2200	0	STG
魔物ハンター妖子～遠い呼び声～（SCD）	7200	5300	▼ 400	3000	▼ 400	AVG
マンホール（CD-ROM）	6500	3500	0	1500	0	AVG
メタモジュピター（SCD）	6800	5100	▼ 300	2200	▼ 300	STG
モトローダーMC（SCD）	7200	5700	▼ 200	2600	▼ 200	SPG
桃太郎伝説外伝　第一集	6500	5100	▼ 500	2200	▼ 500	RPG
YAWARA！（SCD）	6900	3300	▼ 200	1100	▼ 200	AVG
LOOM（SCD）	8000	4800	0	2200	0	AVG
ロードス島戦記（SCD）	7200	4700	▼ 100	2200	▼ 100	RPG

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム／ETC・その他のゲーム

●メガドライブ●

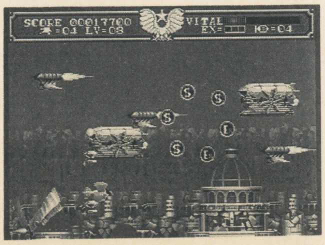
タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	6800	4800	▼ 200	3200	▼ 200	ACG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7800	3700	▼ 200	1300	▼ 200	SPG
アフターバーナーIII(CD-ROM)	8400	6200	▼ 400	3300	▼ 400	STG
ヴィクセン357	8800	4700	0	3100	0	SLG
Aランクサンダー	7800	5300	—	3700	—	RPG
F22インターセプター	8900	5100	—	3500	—	SLG
エル・ヴィエント	8500	4600	▼ 100	2100	▼ 100	ACG
カプコンのクイズ殿様の野望(CD-ROM)	7800	6000	▼ 500	2400	▼ 500	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	7800	6300	▼ 200	3200	▼ 200	ETC
グレイランサー	8300	4000	0	1700	0	STG
ゲイングランド	6000	2600	▼ 300	600	▼ 300	ACG
鋼鉄帝国	7800	4200	0	1400	0	STG
ザ・キックボクシング	8500	5500	0	3400	0	SPG
サイドポケット	7800	3400	0	2600	0	ETC
三國志III	14800	7900	0	4200	0	SLG
サンダーストームFX(CD-ROM)	7800	4200	0	1900	0	STG
THUNDER FORCE IV	8800	5000	0	2100	0	STG
G-LOC	6800	4800	—	3100	—	STG
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜	8700	4100	0	1900	0	SLG
邪神ドラクソス	8900	4800	—	3400	—	ACG
修羅の門	6000	3600	▼ 300	1500	▼ 300	SLG
ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	7000	2800	0 0	1100	0	SPG
スプラッターハウス PART 2	5900	3700	0	1700	0	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000	2900	0	1400	0	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	4900	▼ 200	3400	▼ 200	ACG
ダイナブラザーズ	8800	3500	0	2600	0	ACG
タイムギャル(CD-ROM)	7800	5100	▼ 100	3900	▼ 100	ACG
タズマニア〜TAZMANIA〜	6800	4700	▼ 200	2400	▼ 200	ACG
チェルノブ	7800	3100	0	1900	0	ACG
T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー	7800	3400	0	1900	0	ACG
天下布武・英雄たちの咆哮(CD-ROM)	7800	3900	0	1500	0	SLG
電忍アレスタ(CD-ROM)	6800	4900	▼ 400	3100	▼ 400	STG
天舞 メガCDスペシャル(CD-ROM)	9800	4200	0	2900	0	SLG
パチンコクーニャン	8500	5400	0	3000	0	ETC
バットマンリターンズ	6800	4800	—	3100	—	ACG
パワーアスリート	8500	5200	0	3500	0	ACG
不思議の海のナディア	6500	4700	0	3000	0	AVG
ぷよぷよ	4800	3200	0	1800	0	ETC
ベア・ナックルII〜死闘へのレクイエム〜	7800	4300	0	3200	0	ACG
まじかる★タルるートくん	3880	2500	0	1200	0	ACG
マジンサーガ	6800	5600	—	3700	—	ACG
ゆみみみっくす(CD-ROM)	7800	5900	▼ 500	2900	▼ 500	AVG
ヨーロッパ戦線	12800	8700	▼ 200	5200	▼ 200	SLG
ライズ・オブ・ザ・ドラゴン(CD-ROM)	6800	4400	0	2300	0	AVG
ラングリッサー	7300	4800	0	2500	0	STG
ランドストーカー	8700	5100	▼ 300	3200	▼ 300	RPG
ランパート	6800	5400	▼ 200	2200	▼ 200	SLG
LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	7800	4800	0	1900	0	RPG
レッスルボール	5800	4300	0	2000	0	SPG
ロードブラスターFX(CD-ROM)	7800	5500	▼ 400	2000	▼ 400	ACG

●ゲームボーイ●

タイトル	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	ジャンル
B-TYPE II	3800	2700	▼ 100	800	▼ 100	STG
アメリカ横断ウルトラクイズ3 チャンピオン大会	3980	2000	0	1300	0	ETC
ウィザードリィ外伝II	4635	3800	—	1700	—	RPG
宇宙戦艦ヤマト	3900	2400	0	900	0	SLG
宇宙の騎士テッカマンブレード	3500	2800	▼ 100	800	▼ 100	ACG
うる星やつら	5200	3000	0	1400	0	RPG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	2900	▼ 200	900	▼ 200	ACG
ONI 3〜黒の破壊神〜	4980	3800	—	1900	—	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2300	▼ 100	900	▼ 100	RPG
木づちだ クイズだ 源さんだ！	3800	2700	▼ 100	900	▼ 100	ETC
クイズ日本昔話アテナのハテナ？	3980	2600	▼ 200	1000	▼ 200	ETC
時空の覇者 Sa・Ga 3〔完結編〕	4900	2500	▼ 200	900	▼ 200	RPG
スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900	2700	0	1700	0	ACG
ダーティ・レーシング	3900	2600	0	1300	0	ACG
高橋名人の冒険島III	3800	2800	—	1600	—	ACG
ダンジョンランド	4600	3200	0	1300	0	RPG
ぬ〜ぼ〜	3800	3000	0	900	0	ACG
バートのサバイバルキャンプ	3980	2600	—	1300	—	ACG
バーニングペーパー	3200	2700	—	1500	—	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2500	▼ 100	800	▼ 100	ACG
ビタミーナ王国物語	4900	3000	0	1100	0	RPG
炎の闘球児 ドッジ弾平	4500	2900	0	1100	0	ACG
ミッキーズチェイス	3800	2700	0	1000	0	ACG
ヨッシーのクッキー	2900	1900	0	1000	0	PZG
ロックマンワールド3	3500	2400	▼ 200	1000	▼ 200	ACG

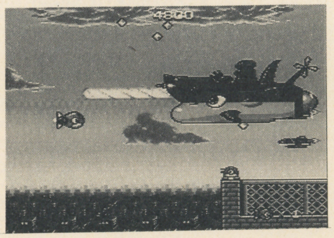
古くったって おもしろい！ 今月のおすすめソフト

数ある中古ソフトの中から、スタッフが面白いと思ったソフトを紹介するこのコーナー。今月は正統派シューティングゲーム2本を紹介します。まずはユニークな世界観が目を引くMD版『鋼鉄帝国』(ホットビィ)です。近隣諸国をおびやかす独裁軍事国家に立ち向かう共和国軍、そのエースパイロットがプレイヤーです。中世風の世界に蒸気機関を利用した飛行機や気球が飛び交い、リアルななかにも幻想的な雰囲気がよく現われています。自機は対空戦の得意な飛行船と、対地戦の得意な複葉機が選べるので、自分なりの戦いができるようになっています。難易度は高めですが、バランスがいいのでやりこむたびに先のステージに進めるはずです。中古価格は3000円〜4000円前後となっています。



↑20段階までレベルアップするショットは、途中で死んでもレベルが下がらない親切設計

↓対地、対空、レーザーの3種類のオプションを使い分けて進んでいく



次はコミカルなキャラクターが次々登場するPCエンジン、CD-ROM『エルディス』(メサイヤ)。全編を通してパロディーがぎっしり詰まっています。有名アニメやシューティングのパロディーなど、知っている人なら思わずニヤリとさせられるようなものばかりです。また、CD-ROMの特徴をフルに生かした業界初の『しゃべるシューティング』という肩書きも持っています。自機がパワーアップしたときはもちろん、ステージ最後に待ち受けるボスは、うるさいくらいにしゃべりまくります。キャラクターのおしゃべりが聞きたくて、ついついプレイしてしまうほどです。ちょっと難しいかもしれませんがじっくりプレイするにはちょうどいいでしょう。値段は1000円前後なのでお手ごろ価格といえます。

BUG BOY SUPER! CLUB

天下一ロード

フネです。うおォッ!!『サザエさん』の予告のマネをしている場合ではない!! 1色とな!? しかしこの程度でへなへなしょぼんとしてしまうBBSではないのである!! 我々は前進するのみっ!!! 二ヶ国語

STAFF
さぶヒロミ・ななこII・桜6段・エレキ白鳥親子
下働き ゲーリー奥

✹学校摩訶不思議伝 スクールウォーズ

3倍ポイント

✹音楽鑑賞でベートーベンの「運命」をきいているとき、「なかなか歌わないね!」と言ったクラスメイトのT。 ←東京都・原口一也復活希望

●うちの学校のN先生は、「大橋巨泉に似ている」という理由だけでみんなから嫌われている。 東京都・べんてんピエロ

●席がえの日に休んだら、次の日私の席は教卓のまん前になっていた。
静岡県・ミミックの宝箱

●元トイレが、今はとあるクラブの部室になっている。
秋田県・BURUPON

●友人Sの通う工業高校では、男が男に「僕とつきあって下さい」と言って相手を指で突つき回る遊びが流行している。などということは断じてないらしい。
香川県・麗梅亜III世

●僕が通っていた中学には、「1円を笑う者は100円で大笑い」という格言があった。
静岡県・LM3

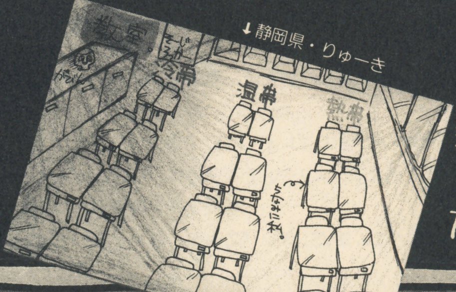
●うちのクラスには正義の味方がいる。
熊本県・正体不明の物体

●とある小学校は家庭科室がないため、調理実習を理科室でやっていた…。
石川県・瀬川子智

●授業中に「具合が悪いので保健室に行ってきます」と言って出ていきながら、ウンコの臭いをプンプンさせて戻ってくるK。 東京都・原口一也復活希望

㊛このブロックは新人に大人気であるな。
㊔次の特集は8月号の予定よ。楽しみ〜。

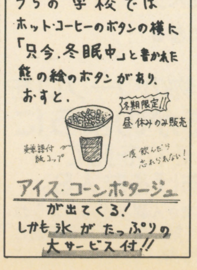
4月㉕日(金) 日直 ヒロミ ジャミ雄



↓静岡県・りゅーき

→北海道・赤風恵どん

→大阪府・ボスナン・ジョナサン



→愛媛県・洪水師滝沢

✹母校の理科室にある通行禁止の階段…その名も「人死にの階段」だが真実は製作中の予算切れ。 ←千葉県・技術神DK

募集 学校怪談スペシャル

㊟学校にまつわる怪談話を募集しちゃうぜ!! ネタはギャグでもシリアスでも可!! ハガキのどこかに『〇〇市N中学の話』って書いといてくれよな。しめ切りは右のとーりだよん!!

5/15 必着

BBS
ニュース速報
4億ポイント

シルバーアファミリー家庭内暴力でお父さん重体

埼玉県
大沢洋介

県外魔境

都道府県市町村より愛をこめて

●宮城県寝屋川市西口商店街の福引き１等賞はなんと！「イモ堀りへ御招待」である。

東京都・原口一也復活希望

●ひと昔前のドラマは"転校"といえば我が北海道だったのに、このごろはアメリカになってしまって少しさびしいね。

北海道・土羅衛門

●千葉県はな、唯一海抜500M以上の場所がない県なんだぞ。つまり南極の氷が溶けたら一番最初に沈み去るんだぞ。まいったか。

千葉県・毛利礼智

●福岡の犬はものすごく体がデカいという話は本当でしょうか。

宮城県・ぷうかJターボ

●自分の住む県が舞台になってるドラマで、まったくデタラメのワケわかんねー方言が使われてたりすると結構腹立たしい。

群馬県・元祖こぶ平道場

●石川県のとある市には「はよしね」という方言がある。「早くしなさい」という意味だが、知らない奴は大低「早く死ね」と解釈する。

石川県・瀬川子智

●いきなり方言クイズ長崎編!!

第１問「こしょわか」　答え／くすぐったい

長崎県・ゴルイカ

㋪ヘー!!　方言クイズっておもしろいじゃん。コレ募集しよーぜ!!　㊕方言クイズ大会とかそのうちやろうかしらね。㋤賛成ですの〜！

募集

県と地方は一致するか!?

㊀コトの発端はヒローミィのひと言、「佐賀県て東北地方だよね」！　たわけがッと思ったが、このような思い違いがじつに数多く存在することが『県外』宛ハガキによって判明した。そこで募集しちゃうのである。ハガキに①××地方のようなイメージのある○○県(いくつでも)、②どこにあるのか見当もつかない県(１つ)、③何県にあるのか見当もつかないけどよく聞く市/例:名古屋(１つ)、を明記して送ってくれい。待っておる。

☞県外アンケート係

4月20日必着

(7月号で結果発表)

1ドットのつっこみ

あったか〜い
つめた〜い

HP　ある
MP　よい
LV　ゴー！
G　六円
DAY　平成

コマンド
たたかう
にげる
ねる
ながめる
くらす
ねんりき
いいもの

400000000ポイント
てにいれた!!!

●キノピオとヨッシーの２Ｐでやると、ピーチがとても手強く感じるのは気のせいか？　山梨県・RESARE

㊀同感である。皆もデータを集めよ。

●キノピオでプレイしていて赤コウラを手に入れると、「下剋上」とつぶやいてピー姫にぶつける友人Ｔ。

鹿児島県・闘球児は水虫だった

㊀ノコノコVS.クッパでも可。なんと深いドラマ性よ。

●『ヴァルケン』で敵機からポロリと出てくる人間を追いかけ回していると、時が経つのを忘れてしまう。

石川県・エルシャイニング光洋

㊀踏んではいかん。追い回すだけ。それがマナーだ。

●カービィを食べたい。　香川県・華嵐

㊀残さず食え。残すとその肉片から再生する怖れ有り。

㊀やはり、というか『マリオカート』ネタが圧倒的多数。いつまでも愛され楽しまれるゲームよのォ。イラストネタもカモンカモンであるぞ。なァジャミ雄。㋙バブ。

ふとした衝動

こんなことしちゃうのってオレだけか!?

●人がヤクルトを飲んでいると、「ビフィズス菌のおどり食い」とつぶやく俺。

秋田県・筆ペン忍者が斬る！

●理科の実験でフラスコの水が沸とうすると、「ヒッヒッヒ…もうすぐ完成じゃわい」とか言いたくなる。

愛知県・ファイヤー

●ＴＶ番組で、「紙とエンピツを用意して下さい」と言われると、「ボールペンじゃマズいのだろうか」と不安になるのは俺だけ？

兵庫県・トリプル役満

●作文の出だしが必ず「人間って不思議ですね」になっている俺。

神奈川県・阿部健一郎

●テストで、「〜〜〜の部分が何なのか答えよ」とか書かれていると、「問題だろーが」と解答欄に書く自分。

秋田県・中嶋利○（字が読めぬわ!!）

●アパート前を通ると、「ここがその家族が住んでいたアパートです」などとリポーターしてしまうのはおいらだけなの？　静岡県・かぜさわ朱影

✹よくデパートで、売り物のワープロを**まるで使いこなせるかのように**ガチャガチャ押す俺と、それを見て「わぁ、プロ!!」と歓声をあげる友人Ｓ。

↑神奈川県・勝筋再生ドラボン／㊕弥次さん喜多さんのようねアンタ達。㋪オレ、エレクトーンによく触るな。ドレミの歌とか弾くの。㊕アラ、弾けるの？　㋪片手。㊕…。

↑新潟県・海王スナ

誰も知らない新作情報 ZOKU物くん

5億ポイント

今月のクリティカルヒット
10億ポイント

↓大阪府・羅桜定右衛門 ㋪えーとフラッピーのバベルがソロモンってことは……ぜんっぜんわかんねーよ!! ㋩とにかく激ムズである。

緊急ZOKU報!!

メーカーをこえた合体作品第1弾 ✹超難解パズルアクション!!

「フラッピーのバベルがソロモンでロードランナー」

第2弾★『セクロスでスクリーンのテグザー』近日発売

●たぶんおもしろい!? 非常にあいまいなシューティングゲーム『パロディウスだろう…』。ツナミから来年あたり発売するつもり。定価7000円ぐらい。 秋田県・BURUPON

●SFアクションの傑作、ヴァルケンの続編ついに登場!! その名も『重装機兵アパッチケン』。メOイヤから発売。 埼玉県・大沢洋介

●エキサイティングシリーズ最新作『エキサイティング密漁』。そのうち発売!! 秋田県・怒りの鉄鉱石

●ハドOンのパワーシリーズ最新作『パワーババ抜き!!』。パワフルに近日発売決定!! 神奈川県・勝筋再生ドラボン

●話題のあのスポーツがSFCで登場!!『スーパーカバティ』。3時間後、あの店で緊急発売!! 広島県・落書き家ホバQ

●あのゲームが心機一転して、礼儀正しくなった!! その名も『もしよろしければウォーリーをさがしていただけませんか?』。さがしていただける方のみに限定発売!! 愛知県・堀田ゆふいちろふ

(注)このブロックはフィクションです。実在の人物・団体・ゲームなどにはいっさい関係ありません。でもちょっとは関係あるかも!?

最終回 それ行け! ゴロゴロ・ミラー
人間とはかくあるべし

3億ポイント

㋟最後はハガキがらみのネタが多かったわよ。ね? ㋤ハイですの。皆さん思うところは一緒ですのね。それではおしまいですのよ〜♪♪

BBS宛ハガキをポストに入れる時!
①ハガキが無事に届くよう祈る。
②どうか載りますようにと祈る。
③これを見た郵便局の人にバカにされませんようにと祈る。

↑石川県・うしとら

ハガキを書いている最中に電話が鳴った時!
①すぐに電話に出る。
②文句を言いながら出る。
③出ない。

↑福岡県・吉田和也

車を運転している時
①『アウトラン』のBGMを口ずさむ。
②『F-ZERO』のBGMを口ずさむ。
③弟切草の伝説を話す。

↑栃木県・近藤竜白

The.怒気メント!
怒りの最前線

3億ポイント

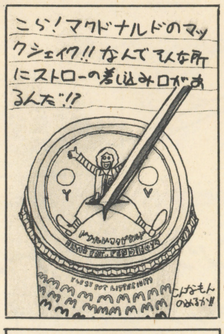
●最近、近所の人が口をきいてくれなくなったと思ったら、「あの家の息子はボーソー族になったとゆーウワサがたっていた。ち、ちがーうっ!! 静岡県・おりおフィアット

●公園に、「夜、花火をするのはやめましょう」と書いてあったが、じゃあいつやれってんだ。 福岡県・ちょこ

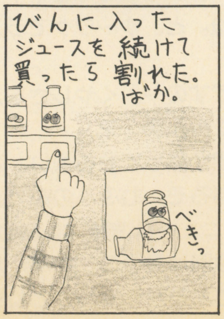
●ちり紙交換業者! 人が試験勉強してんのに『赤とんぼ』を流しながら近づくな!! なんかやなんだよ! 北海道・ん!?

●じいちゃん!! ワイングラスでポリデントするのはやめてくれ。 茨城県・昇龍脚!!

●おい、子供連れのおばさん! オレが目の前で転んだからって子供に「見るんじゃありません!」はないだろう〜。 石川県・うしとら



←埼玉県・大沢洋介



←北海道・DASH・翔

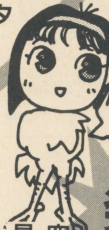
BBSニュース速報
4億ポイント

ムツゴロウ クジラを手なずけようとして飲みこまれる

愛知県 堀田ゆふいちろふ

場外乱闘のひとときターボ

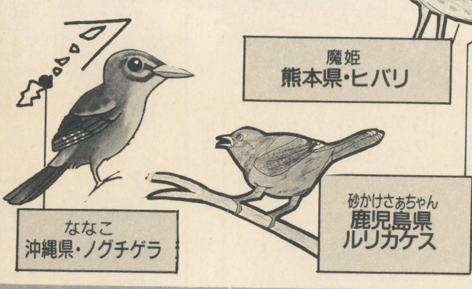
スペシャルである。すなわちターボ。おたよりもそのうち載せるので待っておれよ。待てば『兄貴』も再開。



発表 県鳥コンクール

突然のマトモな企画にとまどう投稿野郎ども!! しかし見よ!! こんなにもスバラしいイラストが集まったッ!! 今やBBS読者に不可能はないのかもしれぬ。とかナンとか言っちゃったりなンかしてェ～(広川太一郎調)ッ!! カラーでお見せできないのが本当に残念であるぞ。許せ。

㊥個性的で生き生きしたイラストばかりで感激しましたの。ジ～ン。このコンクールのために、県鳥のコトを校長先生や市役所に問い合わせてくれたミンナのさまざまなエピソード、楽しく読ませてもらいましたのよ。参加してくれた皆さん、どうもありがとうですの♥



うおお!! ランキングを載せろ～!!

㋪うっひょ～/ ランキングを載せなきゃヤダッて意見がドバーッときたね。と、ゆ～ワケでランキング復活だぜい。なっ!!

㋤大沢くんたらスゴイですの～。くやしさをバネにしてますのね～。またこのまま…?

㊓な～に、4位の3人組が黙っておるまい。次回の展開がじつに楽しみであるぞ。むふふのふである。

㊑そうそう/ 前回の『ニュース速報』は4億ポイントで集計してあるわ。今回は最後の『ギャラリー』の分までちゃんと集計してあるから安心してねッ♡

賞品はこちら

20億点	★ステッカーセット
40億点	★まだ内緒
60億点	★ゲームソフト1本
-20億点	★白鳥のサイン入使用済寝袋

誰かが70億点獲得すると!!

⇩

ロード終了・コメント発表

ランキング表

1位	●大沢洋介★賞品獲得	20億ポイント
2位	●色須魅亜	19億ポイント
	堀田ゆふいちろふ	19億ポイント
4位	●勝筋再生ドラボン	13億ポイント
	牛コマ500g	13億ポイント
	BURUPON	13億ポイント
7位	●兵頭功也	12億ポイント
8位	●怒りの鉄鉱石	11億ポイント
	技術神DK、べんてんピエロ	

(以下略)

豪徳寺くんのミニ知識

県鳥とは!?

県鳥(けんちょう)とは、その県のシンボルに定められている鳥のことです。1966年に決まりました。ちなみに国のシンボルの国鳥(こくちょう)はキジです。このほか県花(けんか)や県木(けんぼく)もあるので、ぜひ調べてみてください。豪徳寺でした。

三重・山口・佐賀・沖縄 WHY!? 4県の沈黙

㊆右の4県はおハガキがほとんどこなかったので、私が代わりに描きましたの。沖縄に至っては0ですのよ0!! 『HIPPON』の配本がないのでしょうか~? これからの投稿に期待したいと思いますの~。ねっ。

ブロックガイド

●BBSニュース速報●

新生『あおりでインパクト』!! でっちあげのニュースを書き、「おォこりゃー大事!!」と思わせれば勝ちなんだ!!

●ZOKU物くん●

新作ゲームや続編ゲームを好き勝手に考えてしまおう!! タイトル、ハード、発売日、値段までおまかせだぜい!!

●眠れない夜●

しょーもない事なんだけど、考えると夜も眠れないぞ!! 気になってたまらんわい!! という話題を募集するよん。

●The. 怒気メント!●

ヤリ場のない怒りをハガキにぶつけてくれ!! 声なき叫び、魂のいきどおりの行きつく場所がこのブロックなのだ!!

●BBギャラリー●

ゲームがらみのイラストブロック。"友の会"有りゲームを避ければハードは不問!! ゲーム名かキャラ名を明記!!

●1ドットのつっこみ●

ゲームをやっていて、思わず出るつっこみやつぶやき!! そんなコトを募集してしまうぞ!! どんなゲームでも可。

●県外魔境●

都道府県市町村に関するヘンな誤解・自慢・ボケなどを大募集!! 東京の人のハガキが少ないぞっ。ガンバレ!!

●スクールウォーッス●

学校・学生に関して発見した事や物を報告してほしい!! ムリにギャグにしないでありのまま報告してくれよな!!

●オトナの風景●

自分より年上のヒト達を観察して、その行動ぶりを教えてくれ!!"俺ってオトナだな"と感じる時"も募集中さ。

●ふとした衝動●

「こーいう時」ついこんな事をしたくなる! コレって俺だけかなァ?」さァ、思いあたることがあったら告白だ!!

●カン違いだよ全員集合●

今までずっと信じていたことがじつはマチガイだった!! という体験を報告してくれ。友だちの話でもOKだよ!!

●場外乱闘のひととき●

新生『休息の部屋』!!でもその実態は『勝手におハガキ』!! というヨロズブロック。ここだけポイントは0だぜ。

奥のホソ道

オヤジ顔で困っています。(熊本県・オヤジ松下) オヤジ顔というと、これすなわちアダルティーな顔。決してアダル茶じゃないよ。体にグッドは玄米茶。ズズズーアツ~、こいつは3150(サイコー)、気分は8823(ハヤブサ)!!

す、すまぬ!!

✺S.4年生まれ(3月号)!? くりねず老人説にハガキ殺到!!

㊕久々につっこみのハガキがきたわね~! 4年生まれはヒドすぎるわよ、ななこ。㊆ご、ごめんなさいの~…。私が間違えちゃったんですの~。㊕次から気をつけるのよ。㊆ハイですの。皆さんくりねずさんは18歳ですの。御迷惑をおかけしましたの~。

✺うおお!!色須魅亜じつは5位!!!

㊛次は色須魅亜くんにおわび!! じつは得点が65じゃなくて66!! なんと5位入賞だったんだね~いやァ驚…㊕ちゃんと謝んなさい!!ビシバシビシバシ!!! ㊛ひーっ!! ななこの時と違う!! ゴメン色須君!!

眠れない夜

ああ気になる気になる どーしたらイイの?

BRAAN 3億ポイント

●新聞のTV欄を見たら、生放送番組のところに「泉谷しげる乱入!」と書いてあった。なぜわかるのだろう。

兵庫県・トリプル役満

●弱すぎて相手をしてくれる敵がいなくても"無敵"というのだろうか。

神奈川県・勝筋再成ドラボン

㊐敵もいないが友だちもいないのである。

●"ウルトラマン"の複数形は"ウルトラメン"なのだろうか? 愛知県・兵頭功也

㊔そうよ。ライダーマンもたくさん登場したらライダーメンになるわね。ええ。

今月の OH!NO! マジックハンマー君

✹巨人はどうして長嶋ではなく池山をトレードしてもらわなかったのだろう?

↑福岡県・吉田和也/㊐その話題には触れてはならぬッッッ!!!!!/㋪やっぱ…なァ。㊔ツッこまないで見守っておやり吉田!!

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

●刑事は本当にみんなニックネームで呼び合っているのだろうか?

山形県・ぽんぽこりん

●1000円の『大きな小枝』は本当に「小枝」の名でいいのか!? 静岡県・夢狩!

●ゴジラはなぜ人間ごときに勝てないのか。 石川県・うしとら

●ドッジ弾平君はあのままでしあわせになれるのだろうか。 高知県・WOBT

カン違いだよ全員集合!

おお!ワタシは間違っていた!!

BRAAN 2億ポイント

●英語を習って以来、便器などについている"TOTO"の文字を「トゥトゥー」と読んでいた。 青森県・空所

●"官製ハガキ"とは"完成ハガキ"のことで、普通のより一歩進んだなにかが違うハガキのことだと思っていた。そうか、このいつも使ってるやつのことだったのか。石川県・上下上下右左左右BA

●なぜ藤子まんがの主人公の親は、お父さんよりお母さんの方が背が高いのだろうな?

三重県・プルップ

✹先生が宿題を出すのは僕たちが憎いからだと思っていた。

↑福岡県・吉田和也/㋪夏休み前と冬休み前が特に!でも宿題はやんなかったな。㊔憎いわね。㋪憎い～!!

BBS ニュース速報

5億ポイント

ブランカ ブラジルで大発生

青森県 空所

BBギャラリー

ゲームがらみのイラストならナンでもOK♥

BRAAN 3億ポイント

↑北海道・北館ゆみ

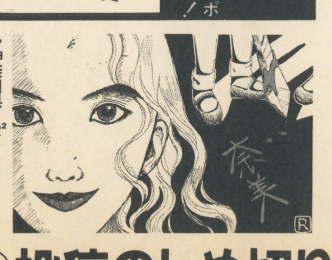
↑東京都・しのののめれいん

↑京都府・岩崎プル

↑静岡県・杉山みゆき

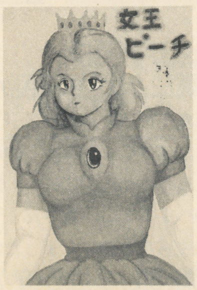
●人間万事トンビが袈裟まで憎い

↑埼玉県・大沢洋介 なんとも味のある絵ですのね～! 人生に疲れた瞳がポイントですの。ナイス! 大沢くん!

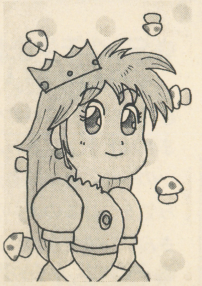


↑神奈川県・R²in

スーパーピーチワールド



↑福島県・独立重戦車大隊



↑岩手県・キノコ嬢

↑北海道・DASH・翔

㊫白黒ページになりましたので黒1色のイラストを大募集ですの。スクリーントーンは配達の途中ではがれる怖れがありますので、使いたい場合はイラストを封筒に入れると安心ですのよ。

投稿のしめ切りは毎月23日であ～る

鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

短期集中連載第2回

DARK ELF STORY

異貌伝（いぼうでん）

作・手塚一郎
絵・田口順子

第二章

L'HORLOGE

1

目を閉じたままで、見ていた。

目を閉じることで、視ていた。

耳元を過ぎてゆく風に耳を傾けてみる。

力強い蹄の音を全身で感じてみたくなる。

しかし、届いてくるのは静寂。

音は聴こえてこなかった。

一切の感覚をともなわない映像だけが一方的に意識へ流れこんでくるだけ。

夢などではないのに。

断じて、ちがうのに。

これから、何が行われるかを睡羽は知っていた。それは、混じりけのない悲劇。心に突き刺さる、非道な行為。

それでも男は、目を開こうとはしなかった。

“見る”ことが己れの勤めとわかっていたから。睡羽は《監視者》なのだ。

彼は、森の中にいる。

大樹に身体をあずけ、眠るようにして視覚を遠くに飛ばしていた。

男の“目”は今、馬を駆る、ひとりの少女の額にあった。

少女の名は、エイ。

風になびく、肩までの髪。

前方を、見すえる瞳。

そのいずれからも、彼女の体に、魔の血が流れていると想像できた。

しかし、純血ではない。ゆえに髪も瞳も闇ではなく、鉛の色をしていた。異なる血の交わりによって生まれたのであろう。

尖った耳が、彼女の出生を物語る。

ハーフエルフだった。

額に塗られた血が《監視者》の目。

幸薄きその少女は、己れの感情を殺し、命じられたままに馬を疾らせている。

右手は手綱を握りしめ、左の腕には生まれたばかりと見える赤子を抱いている。

辺りは、深い闇であった。

厚い雲にさえぎられ、月の光も大地には届いてこない。

そろそろ人が眠りにつくであろう。

そういった時刻である。

――と。

前方に、小さな灯りが浮かび上がった。

街の灯りだ。

手綱を握る手に、力がこめられる。

灰色の瞳が涙に潤む。

このまま森に引き返したくなる。

しかし、それはできない。このまま戻ったとしたら、どんな仕打ちを受けることになるか――想像するだけでも恐ろしい。

自分たちハーフエルフは、感情というものを持ってはいけないのだと教えられた。

命じられたことだけをすればいいのだ。

あたしはエルフに仕える奴隷なのだ、とエイは小さく自分に言い聞かせた。

抱いている赤子に視線を落とした。

ふいに涙が溢れてくる。

――森において、ハーフエルフは、エルフの道具でしかなかった。

エルフの森が、常緑樹の集まりであることは、よく知られている。落葉樹が死と再生を表す存在ならば、冬なお緑を誇示する常緑樹は永遠の象徴と言えた。

だが、彼らエルフが森を愛し、そこに住まうのには、ほかにも理由がある。

森の象徴するものは“母”。

森は多くを産み、育てるからだ。

もしも、その母の胎内から出ずにとどまるならば、どうなるのか――それは生まれていない、ということと等しい。

誕生を経験していない者に、刻の呪縛が降りかかることはない。

誕生を拒むからこそ、刻に支配されることもなくなるわけである。エルフの、不老長寿の秘密が、これであった。

逆に言えば、永遠に近い時間を生きつづけるためには、決して森から出ることはできない、というわけである。

母なる地から一歩でも足を踏み出したが最後、エルフは刻の祝福をまぬがれず、ゆっくりと、静かに身体に死を刻まれてゆく。老いを招き寄せてしまうのである。

長寿ゆえに死に接する機会が稀である彼らが、その生命の終焉を他の種族より激しく恐れたのは無理もなかった。

エルフの美徳は、生きることだったのだ。

しかし、森から出ずに種族を繁栄させてゆくのは困難であった。

他の種族に頼ることは、エルフの自尊心を傷つけた。それを受け入れたのは、水準以上の生活を送りたいとの欲からであり、また、プライドよりも死を遠ざけることの方が大切だと判断したからだった。

ならば、誰が“胎内”から出る？

死を恐れない者は、誰だ？

死しても種族に痛手を与えない者は？

そのためのハーフエルフだった。

森に迷いこんだ人間の女を捕らえ、子を産ませたのが最初だったと言われている。

今では、どこの森でも使われていた。

エルフに罪の意識はなかった。

そのために創った存在なのだから。

だが、ハーフエルフにも狩りをさせたりはしなかった。

森に“死”を持ちこむことは許されないから。生き物を殺した者が森に立ち入れば、聖なる“母胎”は死という悪魔に汚されてしまうのである。

外敵に立ち向かうのも、鉛の髪と瞳を持った者たちの任務とされた。しかし、そこで相手を殺してしまった者は、もはや森には戻れない。追放されることになる。

だから《監視者》が必要なのである。

《目》の月に生まれたエルフは、己れの血に視点を移すことができた。

睡羽も、そのひとりである。

ハーフエルフが森を出るたびに、その額に血を塗りつけ、行動を監視する。

すべては、生きつづけるためだった。

街が、はっきりと見えてきた。

エイは馬から降りると、その小さな街を見つめた。ここからは歩いてゆく。

睡羽は少女の額からの視線で見ていた。

その映像が、やや青みを帯びる。

青は悲しみの色。

少女の心が、映像に干渉しているのだ。

それが、余計に睡羽の胸を痛めた。

儀式が、はじまろうとしていた。

2

死ぬのは、怖かった。

しかし、まだ受け入れることができる。

老い。病。事故。

そういった死であるなら、運命なのだ、と自分に言い聞かせることもできよう。

耐えられないのは、殺されることだ。

邪悪な者の身勝手な要求に、生きたいという意識が握りつぶされるのは、なぜ？

しめつけられる胸。

迫りくる不条理な死。

だが、抵抗をするつもりはなかった。

逃げ出そうともしなかった。

そんなことをすれば、村の人たちに迷惑がかかってしまうから。

誰かが、殺されなければならないのだ。

ならば、あたしが——。

それが、自分を今まで養ってくれた人に対する恩返しなのだ、と思った。

女は、右に立っている男を見た。

彼は自分の爪先に視線を落としたままだった。動かない。左の耳がなかった。悪魔に引きちぎられた、その傷が痛々しい。

「ドォクさま……」

女が声をかけても、男は動かなかった。

大地を睨んだまま。

しばらくしてから、ようやく言った。

「——仕方がなかったんだ」

「わかっています」

女が、やさしく微笑んだ。

「村のみなさんが、あたしを受け入れてくれなかったら……あたしは、こうやって生きてはいられなかったでしょう」

聞いてドォクは、自分が村の長になったばかりのころを思い出していた。

もう十六年も前だ。

そう。あの晩、チェイス・コーラスの家の、生まれたばかりの赤ん坊が、何者かにさらわれてしまったのであった。

母親のレイマーが、ちょっと目を離したすきに、ふたりの宝は盗まれてしまった。

代わりに残されていたのは、耳の尖(とが)った、醜(みにく)い赤ん坊。エルフの子だった。

エルフの取り替えっ子である。

コーラス夫妻は途方に暮れ、涙が枯れるまで泣き、そしてエルフを憎悪した。

だが、ふたりは、それでも残されたエルフの子を捨てたりはしなかった。

失われた我が子と思い、溢れんばかり愛情を注ぎ、立派に育てた。

アランナ、と名づけられた。

そのアランナ・コーラスが今、ぬるい風の渡ってゆく野に立っている。

女の、腰までもある髪が、その悪魔の吐息を思わせる風に揺れる。

純血のエルフではあるが、彼女の髪と瞳は、闇の色をしてはいなかった。

鉛の色である。

永い、野での生活で、魔の血が薄れてきたのであろう。

生け贄を要求してきた悪魔と同じ色をした髪と瞳——それがアランナには耐えられなかった。あの日を境に、今までやさしかった村人たちの態度が急変した。

憎悪の念を向けてくるようになった。

自分を避けるようになってしまった。

もう、あのころに戻れないと悟った。

エルフは決して人間になれないのだ。

それでもアランナは、村の者たちを憎んだりはしなかった。

そんなことができるわけもなかった。

「わたしは今まで生かされてきただけです、死ぬべき時期が遅らされた……そう思えば、生け贄になることなんて——」

「だが、そのことで、お前は恐怖まで背負うはめになってしまった」

「いいえ、だからこそ、あたしは愛とやさしさを知ることができたのです」

女が笑った。

いい笑顔だった。

「思い出をひとつも持たないで死ぬなんて、その方が耐えられませんから」

言われて、ドォクが動いた。

落としていた視線を、今度は天に向ける。

満月を睨んだ。

涙をこぼすまいとしているのが、女にはわかった。浮かべていた笑みが消える。

「心配なのは——」

アランが、小さくつぶやいた。

「あたしが、エルフだということです」

男は、女の言いたいことを理解していた。自分も、それが気がかりだったのだ。

あの灰色の髪の男は、若い女を生け贄として差し出せ、と言った。

それは、人間の女を要求している、ということなのだろうか。

わからない。

エルフの女ではいけないのか。

もしも、拒まれたとしたら——。

考えただけでも、背すじが冷たくなる。

人間の女を、よこせ。

そう言ってくるかもしれない。

しかし、拒絶するわけにもいかない。

そんなことをすれば、ほかの誰かが殺されてしまう。奴の呪いの炎によって、村の誰かが焼かれてしまうにちがいない。

その業火に焙られるのは、恐らく自分であろう、とドォクは思った。

長は、村の者たちを守らなければならない。だからこそ、ここにいる。

悪魔が生け贄を受け取ってくれるかどうかを、自分は見届けなければならないのだ。

また、ぬるい風が吹いた。

女が短く息を飲んだ。

それで男も気づいた。

天からの視線を引きはがす。

目の前に、悪魔がいた。

痩せている。極端な猫背のため、背に大きな瘤があるようであった。

灰色の蓬髪の奥に、異様な光をたたえた眼がある。それが、女を値踏みしていた。

「ほう……エルフか」

悪魔が重い声で言った。
「ハーフエルフか、それとも──」
「あたしは、取り替えっ子です」
女が答えた。
ドォクは勇気を振りしぼり、
「エルフでは……」
しかし、言いかけて言葉につまってしまった。人間の女でなければいけない、と言われることを恐れてしまったのだ。
灰色の髪の男が嗤った。
「エルフは、いい……人間どもの女よりも、いい……血がうまい、肉もやわらかい」
女の腕をつかんだ。
「また来る、つぎも満月の晩だ」
言って、悪魔が歩きはじめた。
女は抵抗しなかった。
「ドォクさま、約束してください」
森へ向かいながらも長を見、言った。
「村の人たちを……どうか、みんなを守ってあげてください、お願いです」
「……わかった」
そうドォクが答えると、女は微笑み、前方の森へと視線を転じた。
もう振り返ることはなかった。
男は、ふたりが闇の奥に消えてからも、村へ戻ろうとはしなかった。
森を睨み、くちびるを噛みしめる。
守る。
絶対に守ってみせる。
どんなことをしてでも。
エルフの森を襲う決心が固まったのは、そのあと、村の女──レジィとリーザのふたりを生け贄に捧げてからであった。

3

簡単なことだった。
闇にまぎれて行動することも、そう。
誰にも気づかれずに歩くのも、そう。
音を立てずに忍びこむことも、そう。
赤子を取り替えることだって、そう。
すべてが、容易(たやす)い。
簡単なことだ。
ただし、罪悪感はつきまとう。
《監視者》にも、そのことは伝わった。音のない映像で。悲しみに色づけされて。
睡羽にとって、それは決して見慣れることのない、異様な光景であった。
青みがかった夜の街。
窓から漏れる灯りは、氷の輝きのよう。動くものがあっても、生活臭はない。死者が営みをつづける、納骨堂を想起する。
目を開きたくなる。
だが、それはできない。
勤めは果たさなければならないから。
それだけではない。
このことを──この罪をエイだけに背負わせるわけにはいかないから。
──取り替えっ子は、悪である。
そう、ほかのエルフに言えるわけもない。
立派な背反(はいはん)となるであろう。
森にいられなくなるかもしれない。
それでも“視る”ことを、ほかの者に任せるわけにはいかなかった。
エルフなら、誰もが森の外に興味を持つ。眩紫(げんし)という、睡羽と同じ《目》の月に生まれた男は、この《監視》を娯楽だと言っていた。眩紫だけではない。ほかのエルフも、そうだった。視覚を飛ばせる力を持った者は、すべてが《監視》の役に就きたがった。力のない者たちは、彼らを羨(うらや)んでいた。
何ということだろう。
この悲劇を──非道な行為を、お前たちは楽しむというのか?
だから、睡羽は自ら進んで《監視者》となった。エイと罪を分かつことで、その重さのいくらかを自分で背負うことにしたのだ。
もちろん、このことは彼女──エイにも言っていない。言う必要がないと思ったから。
窓の灯りのひとつに近づく。
青ざめた光の中に、平和な家庭があった。
母親の腕で眠る、小さな生命。
浮かべている微笑みが痛々しい。
あの笑顔を奪わなくてはならない。
この幸福を壊さなくてはならない。
訪問者は望んだ。
機会が訪れないことを。
略奪者は祈った。
こちらに気づくことを。
破壊者は願った。
企みの露見(ろけん)することを。
しかし──
運命は無慈悲であった。
母親は赤ん坊を小さな寝台に横たえる。安らかな寝顔をしばらく見つめたあとで、その小さな頬に、そっとくちづけをした。そして、灯りを消すと部屋をあとにする。
エイの鼓動が激しくなった。
窓に手をかけた。
そっと引く。
開いた。
すべては、無音のまま行われた。
感情の変化も、もはやない。
すでに悲しみは頂点に達していた。
女の赤子であることを確認する。
代わりにエルフの子を寝台に横たえ、やはり音もなく窓から出る。
「──ごめんね」
エイは小さく言った。誰に向けての言葉かは、彼女にもわからなかった。
エルフの少女は、足早に立ち去った。
街をあとにし、待たせてあった馬にまたがる。一刻も早く森に戻りたかった。早く眠りについて、今日という日を終わらせたい。何もかも忘れてしまいたかった。
右手に手綱。
左腕に赤子。
小さな街は、エイの背中でさらに小さくなってゆく。しばらくすると闇に消えた。
少女は、馬を疾らせながらも、抱いている子どもから目をそらせないようにした。
哀れみの目で、じっと見つめる。
そうすることが、この子にしてあげられる唯一の慰めだと言わんばかりに。
さらわれてきた人間の子に、どのような運命が待ち受けているのかを、エイは知っていた。エルフへの服従と忠誠を叩きこまれ、誓わされ、育てられる。そして成人したのちにエルフの男に抱かれ、彼らの子を宿すことになるのだった。
何人もの子どもを産まなければならない。
人間の女は、ハーフエルフを創り出すため

の道具でしかなかった。
老いたり、あるいは生命の危険が訪れたりすると、森の外に棄てられる。壊れた道具は、不用なのである。
エイも、そうして生まれた。
彼女の母親は三年ほど前に、病で死線を彷徨った。野に棄てられることになった。エイが、その役目を言いつけられた。
自分の親を——まだ息があるにも関わらず、処分しなければならなかった。
その夜、少女は眠れなかった。
——この子も、エルフの子を産むための道具にされてしまうのだわ。
そして——
エイは、すでに見えなくなってしまった街を一瞬だけ振り返った。
残してきたエルフの子を想った。
生まれてきた“月”が悪かった。
ゆえに将来、森に害をなす可能性が高い。
《渇》の月は、樹々によい影響を与えない。
それだけの理由で捨てられた子。
まだ名前もない、哀れな子。
あたしが名前をつけてあげよう。
渇美。
元気でいてね。
エルフを……みんなを恨まないで。
彼方に森が姿を現した。
ようやく帰ってこられたのだ。
しかし——
安堵することはできなかった。
エイの瞳が大きく見開かれる。
なに……あれは何？
胸騒ぎを覚え、馬の速度を上げた。
——む。
異変は、少女の額に視覚を飛ばしている男にも伝わった。
闇に沈んでいるはずの森が、血の赤に染まっているのが見えた。
赤は、憎悪の色。
取り替えっ子を憎み、エルフを嫌う少女の心が、映像に干渉しているのか、と思った。
ちがった。
森が近づいてくる。
燃えている。
樹が声なき悲鳴を上げている。
睡羽が目を開いたのと、エイの額から血の染みが消えたのは同時だった。
目覚めたばかりの男は、無数の悲鳴を耳にしながら立ち上がった。
人間の襲撃だとわかるまでに、それほどの時間はかからなかった。
そして人間の目的がエルフ狩りだと悟り、愕然としたのであった。
ふたりのエルフが殺されてしまった。
ひとりの女が人間たちにさらわれた。
さらわれたのは、砂奇である。
目的を果たした略奪者どもが姿を消したのは、現れたときと同様、唐突だった。
残されたのは、死と破壊。
こうして森は汚されたのであった。

4

大きな傷であった。
太く、そして深い。
左目の上から、右の頬の下まで、斜めにその傷は刻まれていた。今では痛みも、血が流れることもなくなったが、醜く引きつれた皮膚は、元に戻らなかった。
美しい男だった。
それは、人間のとることのできる美の形態では断じてない。
髪と瞳を見れば、わかった。
どちらも闇の色をしていた。
魔の血が体内に流れている証だ。
尖った耳が、己れの種族を主張する。
エルフの青年である。
森のはずれの大樹に背をあずけていた。胸の前で腕を組み、宙の一点に堅い視線を向けている。何かを待っているようだった。
すでに陽は沈んでいる。
昨晩とは異なり、雲ひとつない。
肥えてゆく月が、惜しげもなく青ざめた光を撒き散らしている。
静かな夜だった。
森に入ってきた風が青年の、肩よりも少しだけ長い黒髪をやさしく揺らした。
青年は、ゆっくりと目を閉じた。
ふた呼吸ほどの間を置いてから、再び開く。
睡羽という名の青年であった。
美しい男だ。
しかし、別の言い方もできる。
醜い男だ、と。
貌に刻まれた傷が、男の美を損なわずに、醜をもたらしている。
異様な貌であった。
異貌である。
——と。
その貌が動いた。
視線が森の奥に向けられる。
そこには、ひとりの男が立っていた。
痩軀の多いエルフとは思えないほどのたくましい身体をしている。
意志の強そうな顎が印象的であった。
短めの黒髪を、無造作に後ろで束ねてある。
昏い瞳で、異貌の男を見ている。
「何をしている」
「何もしていないさ」
睡羽は答え、大樹から背を離す。男の前に立ちはだかった。「待っていたんだ」
「待つ……俺を、か？」
「きっかけだよ」
「————」
「森を出るためのね」
睡羽の真意を計りかねたのか、男は沈黙した。ただ昏い目を相手に向けるだけ。
「水くさいぜ、塊波よ」
貌に傷のある男が微笑んだ。
髪を後ろで束ねたエルフ——塊波は、
「迷惑をかけたくなかったんだ」
と、小さく頭を下げた。
「だが、心配はかける」
「ああ、そのとおりだ」
会話が途切れた。
しばらくつづいた静寂を破ったのは、塊波であった。「なぜ、森から出たい」
「————」
「……朽華か？」
女の名を口にした。
半年ほど前に、この森から姿を消したエルフである。睡羽の許嫁であった女だ。
「忘れられないか」

「忘れるわけもない」
睡羽は、貌の傷を指で撫でた。「今でも覚えているさ、絶対に忘れるわけがない」
塊波は、うなずいた。
「エイ、出てこい」
突然、異貌の男が言った。
森の奥に向かって、である。
その闇が動いた。
人の形が、そこから現れた。
鉛色の髪と瞳を持った少女だった。
「盗み聞きするつもりはなかったんです」
エイは、泣き出しそうな顔をした。
「だが、聞いていたな」
と、睡羽。
ハーフエルフは、今にも消え入りそうな声で、「はい」とだけ答えた。
貌に傷のある男が微笑んだ。
「一緒に……来るか？」
エイは、驚いたときの表情をした。
そのあとで、
「長の許しがなければ、あたしは森から出ることはできません」
震える声でつぶやいた。
そんな彼女に、睡羽が手を差し出した。
「来い」
短いが、力強く言った。
「はい」
少女が笑顔になった。
男の手を握った。
「どこまでも……ついていきます」
睡羽。
塊波。
エイ。
こうして、三人は森を出ることになった。
ふたりのエルフは、野に足を踏み出した瞬間に、何かの音を聞いたような気がした。
己れの身体が時間を刻みはじめた音だとは気がつかなかった。
エイが指さした。
「北です、馬に乗った人間たちが、この方角に疾り去ってゆくのを見ました」

《以下次号》

SUPER! テク道場

買うべし！遊ぶべし!!

声を大にして言う！　シミュレーションRPG『伝説のオウガバトル』を買いなさい。キャラの成長や隠れたアイテムの発見など、どれをとっても期待以上のデキ。長〜く楽しめる１本ですぞ。

SFC	クエスト	9600円(税別)	12メガ	バッテリーバックアップ付

伝説のオウガバトル

1回のクリアで満足するべからず

あそこはダメよ♡

今月のテク道場は２ページ増えてボリュームアップ！　攻略内容もさらにアップ！　つーことで意気揚々、大作『伝説のオウガバトル』の秘密を暴きまくってやるぞっと。おっとそのまえに説明しておくが、べつにエンディングを見せるわけじゃない！　そんなものを見せたら、ゲームをやる楽しさが半減しちゃうからね。それにゲームをプレイした諸君のなかには、すでにクリアした人も多いハズ。今回は〝これを読めば、今日からきみもオウガマニア″というテーマで、ゲームを攻略していくぞ。

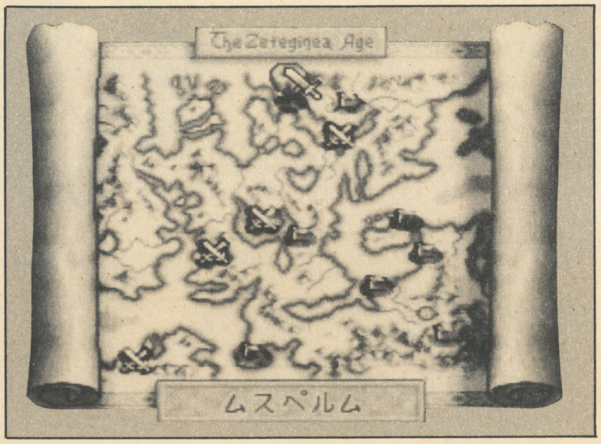
眠れない日々が続く

『伝説のオウガバトル』の楽しさは、ただ単にクリアするだけではない。クリアするにあたっての戦略、イベントの解決など、楽しめる要素はてんこ盛りなのだ。んでもって今回はそういった、ゲームの楽しさを味わうための情報を選りすぐり、吟味してみんなに伝えていくぜ。とことんやりこんだマニアはもちろん、始めて間もないビギナーまで役立つことウケあい。たとえば、カオスフレームを上げるコツや上級キャラクタを育てる秘訣など、知っておくと絶対便利！　とくにカオスフレーム対策は、イベントクリアに深く関わってくるので必見だ。ゲームを120いや200％楽しむためにも、熟読しておこう。ウン。

１回そこらのクリア歴で、このゲームを語るべからず。上には上がいると思って飲まず食わずで励むことだ。

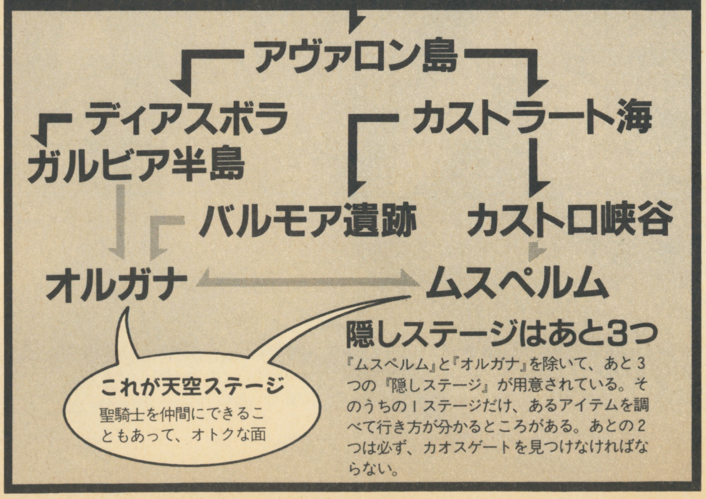
天空ステージを知らずして通を気取るなかれ

名前ぐらいは聞いたことがあると思うけど、じっさいに見た人は少ない『天空ステージ』。それもそのはずゲーム中盤で、あるアイテムを探し出し、ある通路を見つけださないとたどり着けない、秘密のステージなのだ。オウガマニアを目指すなら、ぜひともクリアしてほしいマップである。ここでは、『天空ステージ』へ行くために必要なアイテムやイベントクリア方法などを詳細に書き記しておく。とりあえずは、『アヴァロン島』までをクリアしておこう。



←ひとつ忠告すると、各ステージマップ内で見つけたカオスゲートからでは『天空ステージ』には行くことはできないのだ。いったん全体マップに戻り、上空に浮いている島にカーソルを合わせよう。他のマップと同じく、クリア後でも行き来は自由だよ

天空ステージへの道！



カオスゲートとは何？

簡単にいってしまえば、通常の地上ステージと『天空ステージ』をつなぐ、次元の裂け目みたいな穴。隠れた都市やアイテムと同じく、マップ内のどこかに埋もれている。しかしある剣を持っていないと、絶対に発見することはできない。んなワケで、まずは剣が隠されている『カストラート海』に行くべし。場所は全体マップでいえば北東の島々、シナリオの流れでは『アヴァロン島』のつぎのステージである。カオスゲートを探しに行くのはそのあとだよ。

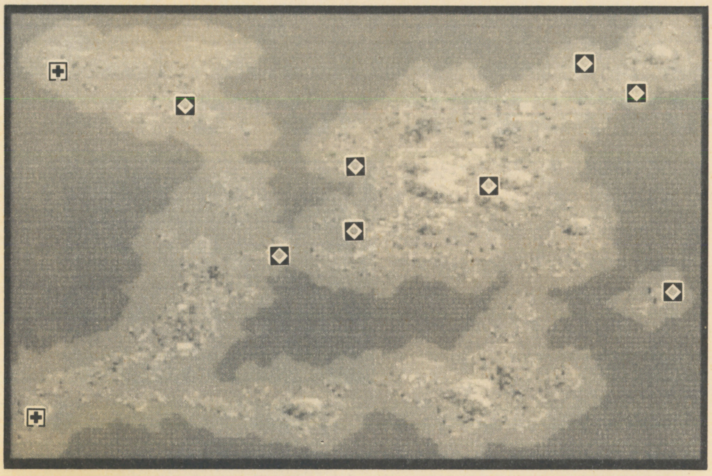
↑アイテムや都市とは違い、剣さえ持っていれば運の状態に関係なく発見できる。マップ上で探すコツとして、ひらけた草原をくまなく行き来してみよう。飛行タイプがマル

➡ そのステージをクリアすれば進むことができるマップ　➡ カオスゲートを見つけないと進むことができないマップ

©1993. QUEST CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

天空に進むにはそれなりの手順をわきまえろ！

物事には順序というものがある。『天空ステージ』に行く順序だって、もちろんあるのだ。心して読め。

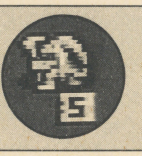


あると便利！秘密のMAPデータ

◇	隠れている都市の数	8	✚	隠れている教会の数	2
★	隠れているアイテムの数	0	✖	BOSS	海神ポルキュス

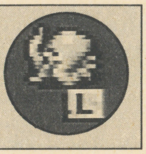
仲間に入れよう中立キャラ

デビル



→前方での肉弾攻撃や後方での魔法攻撃など、両方とも使えてマル。神聖魔法には弱いケド

オクトパス



→高レベルで仲間に入れ、すぐにクラーケンへクラスチェンジしよう。後方攻撃は超強力

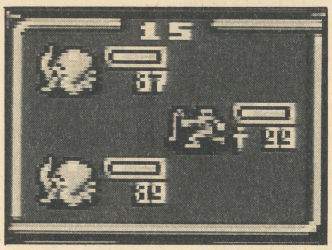
『伝説』カストラート海

『ブリュンヒルド』を入手しよう

前にも述べたがここでの最大の目的は、聖剣『ブリュンヒルド』を手に入れること。アイテムが隠されていないので、それ以外は何も得るものがないのだ。オッと言い忘れたが、聖剣は埋められてはいない。隠れた教会を発見するともらえるしくみなのだ。わかったかな？

左のマップを見てくれ。問題の教会は左上の島にある。なに？　そこは見つけたけど聖剣なんてもらえなかっただとぉ～、たわけがっ！　きさまはカオスフレームが足らんのじゃ。最低でも35ポイントはメモリがないと、このの教会ではNPC（ノン・プレイヤー・キャラ）からアイテムはもらえないのだ。

『ブリュンヒルド』をもらえば、あとはクリアするのみ。手に入れないでクリアした人も大丈夫。あとで来てももらえるからね。ついでに隠れた都市や教会も解放しておけば、カオスフレームも上がって一石二鳥だ。ムフフ♡



↑お荷物だった深海ユニット。広い海で思う存分に暴れてもらおうじゃないか。クリアする頃には、クラーケンに変わっていたいもんですな

マップ攻略のポイントとして、ボスのポルキュスは雷に弱い。ハーミットのタロットで攻めると効果的だ。ない場合はヴァルキリーを後方に配置しておくと、雷系魔法のライトニングで攻撃してくれるぞ。バトルコマンドはもちろん〝リーダーをねらえ〟で決まり。さっさとかたずけて先を急ごうぜ。

『罪』ディアスポラ

ボスの法皇ノルンを仲間に入れろ

ボスのノルンを仲間にするとき、ふたつの条件がある。ひとつは『天宮シャングリラ』をクリアしていないこと。もうひとつはカオスフレームが60ポイント以上あることだ。ふたつの条件を満たしてからボス戦に勝つと仲間になる。

さて、ノルンと戦う前に途中のイベントを楽しもうぜ。まず、マップ中央左にある賢易都市ソミュールを解放しよう。カオスフレーム45ポイント、主人公（プレイヤーキャラ）のＡＬＩが55以上なら、ＮＰＣのポーシャという少女から『きんのハチのす』を探してきてくれ、と頼まれる。つぎに隠れた教会へ。場所は右のマップを見ればわかるよね。『きんのハチのす』はココでもらえる。ただし、ソミュールで会話をしていないとダメだよ。もらったらまたソミュールへ。『セントールのぞう』と交換してくれるぞ。アイテムの用途は、上の写真を見てちょーだいな。

『セントールのぞう』を入手するまでのイベントは、ステージクリア前でないと起こらないよ。注意しておくれ。

↑クリア後、魔法都市アングレームへ行こう。『セントールのぞう』を持っていれば、『ししゃのつえ』か『ドラゴストーン』が手に入るよ

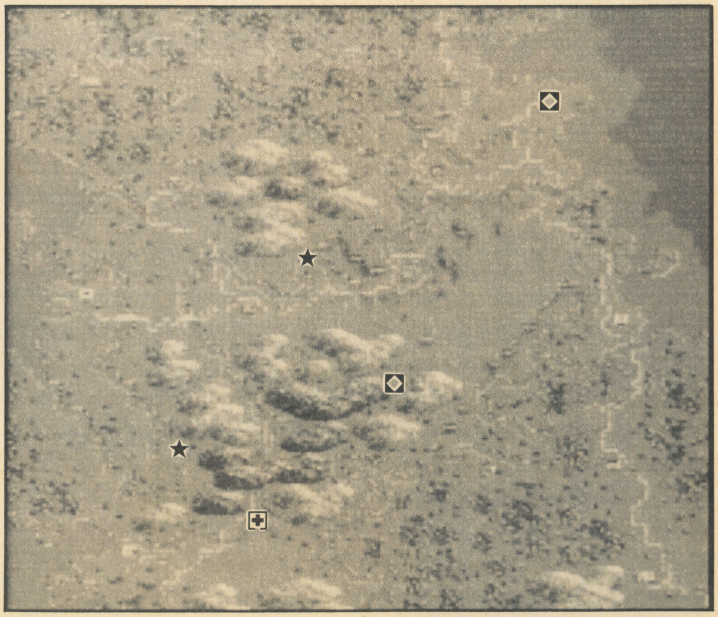
仲間に入れよう中立キャラ

フィボルグ

←ジャイアントの上級種族。炎系の魔法や特殊攻撃には弱いが、それを補って余りある体力は魅力

エンジェル

→戦闘面はあまり期待できないが、スローンズやセラフィムへ昇格できる。大切に育てるべきキャラ



◇	隠れている都市の数	2
✚	隠れている教会の数	1
★	隠れているアイテムの数	2
✖	BOSS	法皇ノルン

カオスゲートは思わぬところに存在する

カオスゲートの存在する3つのステージを、なにもかもお見せしちゃうのだ

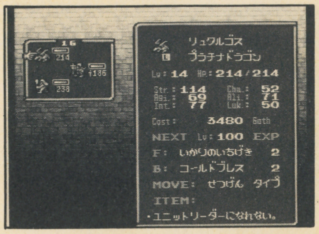
● カオスゲートポイント

『雪原』ガルビア半島

たくさんのアイテムを手にいれようぜ

普通にプレイしていたのでは絶対に手に入れられない、暗黒剣『デュランダル』の入手方法を教えよう。ボスのフィガロ将軍を倒したときに、デボネア将軍が仲間になっていればいいのだ。デボネア将軍はステージ17『天宮のシャングリラ』で仲間にすることができる。つまり、先にステージ17をクリアしてからやってこなければ入手できないということ。『デュランダル』を取れば鼻たかだかだぜ。

そのほかに、『こがねのメダル』、『もりのペンダント』、『レミングのハープ』、『わざわいのぞう』の4つのアイテムを入手できる。『こがね～』はカオスフレームが25～55のとき、『もりの～』は70以上、『レミング～』は30～69、『わざわい～』は29以下のときに手に入れることが可能。『こがねのメダル』はクリア後、他はクリア前でないともらえないので覚えておこう。



←雪原タイプを作るには、フィボルグやプラチナドラゴンをユニットに加えればオーケー

◇	隠れている都市の数	1
✚	隠れている教会の数	0
★	隠れているアイテムの数	4
✖	BOSS	フィガロ将軍

『雷雲』カストロ峡谷

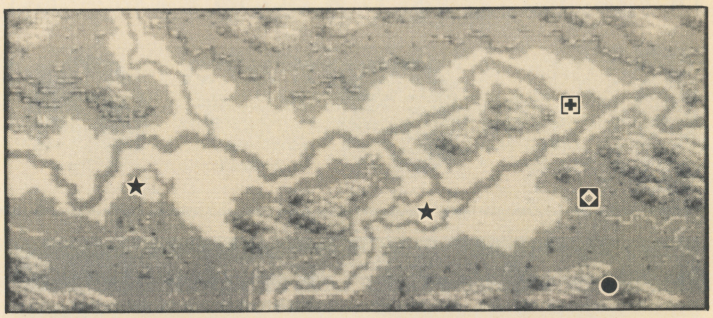
聖騎士ラウニィーを仲間にしよう

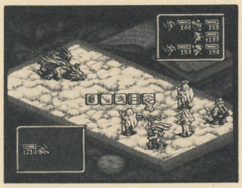
ここでは聖騎士ラウニィーが仲間になる。味方にする条件はふたつ。ひとつめはカオスフレームが65ポイント以上あること。ふたつめはステージクリア前であることだ。もしカオスフレームが低いときは、ほかのステージでカオスフレームを上げてから来よう。

カオスフレームが25～50ポイントのときは、貿易都市フェルガナで『セントールのぞう』がもらえるぞ。ただし、ステージクリアしてからでないともらえない。クリアした後、忘れずもういちどやってくるべし。

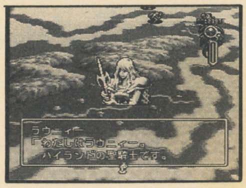
ボスのアーレスはファイアストームで攻撃してくる。ワールドのタロットで攻撃を無効にすれば楽勝、楽勝。

◇	隠れている都市の数	0	✚	隠れている教会の数	0
★	隠れているアイテムの数	2	✖	BOSS	漆黒のアーレス





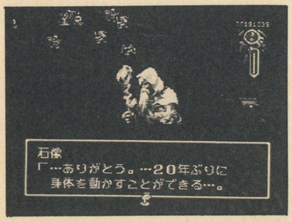
←なんとしてもブラックドラゴンを仲間にせよ。成長させれば、ティアマットになる。驚くほど強いぜ



←ラウニィーはマップ中央の教会にいる。即戦力になるので、ステージが始まったらすぐにでも向かおう

『妖術士』バルモア遺跡

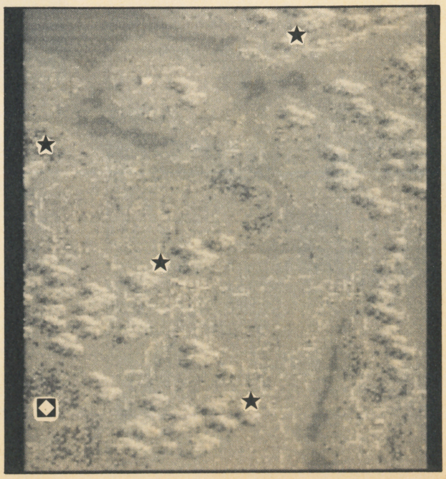
妖術士サラディンを味方につけよう



↑妖術士サラディンは、敵の本拠地の右下にある教会にいる。強いユニットをおいて、教会を死守しろ

とても心強い味方、妖術士サラディンが仲間になる。味方にするにはステージクリア前で、『ひかりのベル』を持っていなければならない。『ひかりのベル』を手に入れる条件は4つ。ひとつめはカオスフレームが50以上あること。ふたつめはステージクリア前じゃなきゃダメってこと。3つめは『ティンクルスター』を持っていること。『ティンクルスター』は『シャロームの辺境』でもらえる。4つめは工業都市ワンカイヨで『ひかりのベル』の情報を聞いておくこと。城塞都市カティオで手に入れることができるぜ。

◇	隠れている都市の数	1	✚	隠れている教会の数	0
★	隠れているアイテムの数	4	✖	BOSS	妖術士アルビレオ

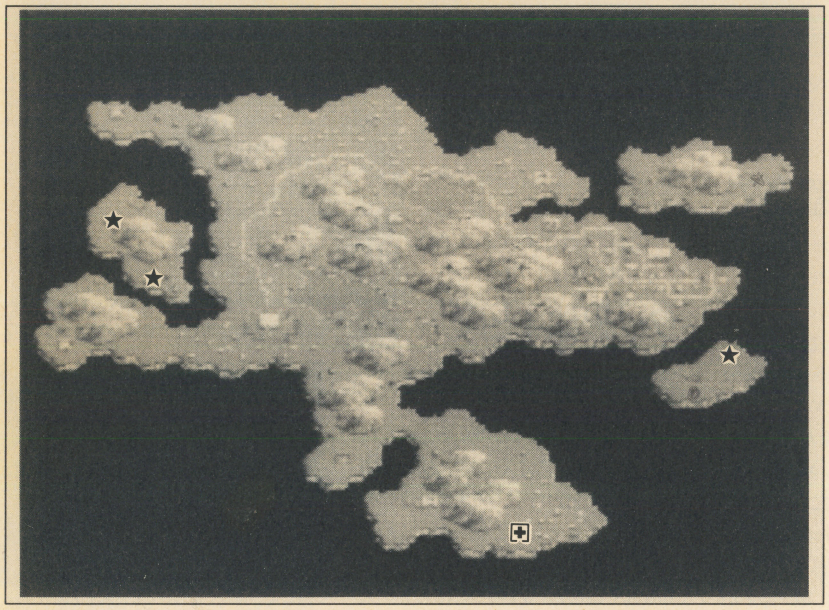


ついに到達！天空ステージの謎を徹底解明!!

それぞれのステージでボスを仲間に入れよう。条件は下を見ればバッチリわかるぜ。

● カオスゲートポイント

『聖騎士』ムスペルム



◇	隠れている都市の数	0	⊞	隠れている教会の数	1
★	隠れているアイテムの数	4	✕	BOSS	赤炎のスルスト

神に仕える騎士は、ハンパなことじゃあ仲間にならない！

『ムスペルム』を始め天空面の特徴として、うまくいけば神の騎士が仲間に入れられることが挙げられる。苦労してたどり着いた褒美なんだろうけど、タダでは仲間になりましぇん。ではどうすればよいか？

ボスのスルストを仲間に入れる条件は3つ。まず『シャロームの辺境』の隠れ教会で入手した『ティンクルスター』を持っていること。つぎにカオスフレームが60ポイント以上で、主人公のＡＬＩが70以上あること。そしてステージをクリアする前であること。どうだい、メチャクチャ厳しいだろう。

これらの条件を満たした上で戦って勝利をつかめば、やっとスルストは仲間になるのだ。

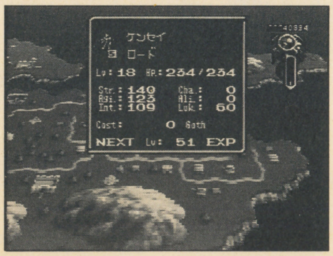
スルストを仲間に入れられなかった人、クリア後にもういちど来てみよう。『ザンジバル』という、聖剣のアイテムがもらえるよ。

そのほかの入手アイテムとして、城塞都市チルファで手に入る『ドリームクラウン』という品がある。もらうために必要な条件はふたつ、カオスフレームと主人公のＡＬＩが、ともに70ポイント以上あること。けっこう厳しいでしょ。クリア後でないと手に入らないので、条件が揃ってから来るといいよ。

もうひとつもらえるアイテムで、『アンデッドロウ』という巻物がある。こちらもクリア後でしか入手できないシロモノだ。条件は城塞都市セゲジンに行くだけ。たったこれだけでもらえちゃう。ラッキー♡

『アンデッドロウ』を手に入れられたら、『シャロームの辺境』に戻ってみよう。バルナという都市にいる魔法使いバディスタに会うと、『ししゃのゆびわ』というアイテムと交換してくれる。こいつをネクロマンサーに使うと、魔法使い系の最上級キャラであるリッチに変身できるのだ。ここで入手できなくてもクラスチェンジは可能だけど。（111ページ参照）

おっと、マップ攻略として大事なことをひとつ言っておく。ステージ全体が天空にあるので、マップからユニットが落ちないように気をつけよう。落ちてしまったらどうなるか。なんと、死んだ状態で強制的に編成画面に戻されちゃう！　お～こわい、こわい。仲間にできる中立キャラクタは、ギガンテス、レッドドラゴン、レイブンなど、強力なやつらばかり。さすが隠れたステージだけあって、得られるものは大きいのだ。



→さすが聖剣『ザンジバル』。装備するとＳＴＲが18もアップするぞ

『哀騎士』オルガナ

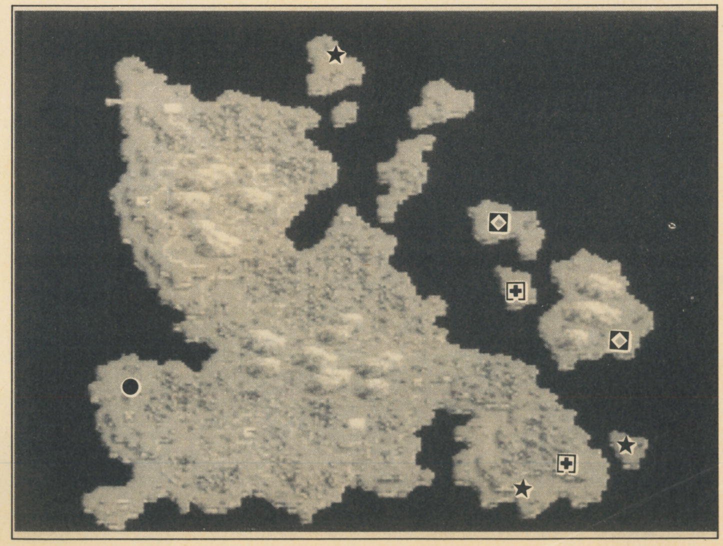
ついでにフェンリルも口説こうぜ

『ムスペルム』と同じくここでは、氷のフェンリルが仲間になる。条件は『ティンクルスター』を所持していること、カオスフレームが60以上で主人公のＡＬＩが70以上と、スルストのときとまったくいっしょ。戦ったあとで仲間になるところも同じだ。

イベントアイテムの入手法として、ステージクリアしてから貿易都市オビアに立ち寄ろう。『すくいのせいひつ』という品物がもらえるよ。なくてもクリアはできるけどね。

出現する中立キャラは、タロス、デーモン、ケルベロスの3種類。高レベルのデーモンを味方に入れて、サタンへ簡単に昇格させよう。ケルベロスやタロスの場合なら、前列に置いて盾がわりに戦っていくのがベストだぜ。

◇	隠れている都市の数	3	⊞	隠れている教会の数	2
★	隠れているアイテムの数	3	✕	BOSS	氷のフェンリル



2大㊙情報で、楽しさ満ち足りた冒険をしよう!

『天空ステージ』の記事を読んだキミ。もういちど最初から始めるつもりなら、絶対に覚えておいてほしい情報をふたつ紹介するぜ。カオスフレームとお金を効率よく貯めて、新たな冒険に役立てておくれ。

①貧乏神よサヨナラ! こうすればお金が貯まる

ムダ金をはぶけ!

このゲームでは、途中でお金がなくなると非常に困った事態になる。それはユニットが派遣できなくなることだ。これはヤバイ。強いユニットは派遣費用がべらぼうに高くてダメ。仕方なく安いユニットを使おうとしても、めちゃくちゃ弱すぎて相手にならない。んでもって結局負けちゃうハメになる。イコール、マップ上の都市や教会を解放できず、いつまでたっても貧乏から抜け出せない。金がないから、また安くて弱いユニットを出す、という悪循環に陥ってしまう。(ちなみにナップ金太はコレにハマって泣きをみた。)

こーなってしまったら最後、あとは少数の精鋭で戦っていくしか手はない。となると敵とのレベル差がどんどん開いて、カオスフレームはガタ落ちになるのだ。Boo! Boo!

回復は僧侶か都市で

貧乏がコワイのはよくわかったとして、じゃあどうすれば金持ちになれるのか? そこで2つの秘訣を伝授しよう。まずキャラクタの体力回復は、僧侶か都市、教会などで行うこと。回復アイテムを使うのは、必要最小限にとどめておこう。僧侶や都市での回復はお金がいらないのに対して、アイテムは安い物でも1個最低400ゴートは必要なのだ。毎回、回復するのに使っていたら、お金なんかいくらあっても足りやしないぞ。また、その場ですぐ回復できるから同じユニットが常に前線で戦うことになり、敵とのレベル差が開いてしまう結果にもなる。

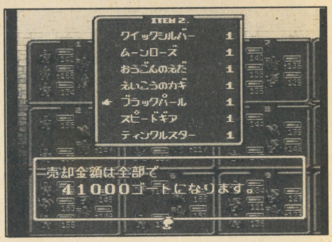
アイテムを使ってもいい例外として、キャラが死んだ場合だけ。教会での復活に2000ゴート以上かかるものは、『ソウルコール』を使用すればよい。コストによって使い分けるのがコツだ。

クリアは1日で

もうひとつの秘訣は、ステージクリアするのに最低1日は費やすこと。〝収入&支出〟は、スタート時から1日たたないとおこなわれない。すべての都市や教会を解放したうえで決算をうければ、膨大なゴートが手に入るってわけ。

ボスを倒すのは、決算を過ぎてからでも遅くはない。はやる気持ちを抑えて、着実に資金を増やしていこう。

←中立キャラをどんどん入れて、仲間を増やしていくのもひとつの手だ



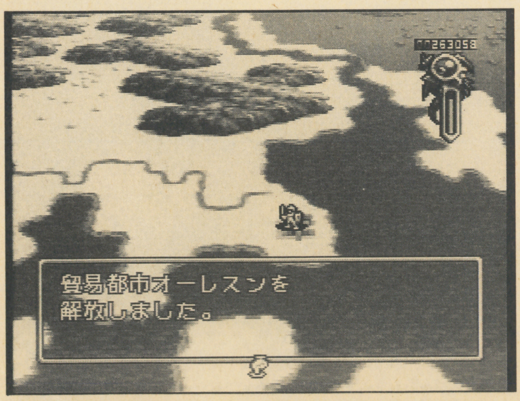
↑『ブラックパール』や『ノームのきんかい』は高く売れる。手に入れたら即、売ってしまえ。

②カオスフレーム対策は、これで完璧ですぜ

最初が大事だ

各イベントやゲーム進行するうえで、常に関わってくるのがカオスフレーム。多ければ多いほどさまざまなイベントを楽しめ、仲間にできるキャラクタも増える。そこでカオスフレームを増やすポイントをレクチャーしちゃうぜ。

何回も作り直せ!



↑すべての都市や教会を解放したら、解放ユニットも戦闘に参加させるように。敵よりレベルが低すぎた場合でも、ALIは下がってしまうのだ

ゲームスタート時に行う、主人公のキャラメイキング。タロット占いの結果によって、主人公のALIは決定されるよね。このとき、できるだけ高いやつを作ろう。65～75ポイントぐらいあればベストかな。キャラの攻撃方法が、前列はバニッシュ×2、後列はアイスレクイエムとなっているハズ。できるまでリセットを繰り返そう。

なぜ、主人公のALIとカオスフレームが関係あるのか。スタートマップである『ウォーレンの城』は、主人公だけで都市を解放していかなくてはならない。都市や教会を解放すると、わずかながらカオスフレームはアップする。このとき解放したユニットのALI合計値が高ければ、より多くのカオスフレームが増えるしくみになっている。

ということで主人公のALIは、高ければ高いほどいい。ALIが高くて有利なのは、その他のキャラクターも同じ。職種によってALIが上がりやすいか、下がりやすいかが決まってくる。ムスペルムで手に入る『ドリームクラウン』をアマゾネスに使うと、プリンセスというキャラができる。こいつをリーダーにして得られる補充キャラは、エンジェルとフェアリーの2種類。とくにエンジェルは、CHAとALIの数値が高い。プリンセスとエンジェル中心のユニットを作って解放運動をさせれば、カオスフレームはバコバコ上がっていくぞ。うほほ～い。

↓ハングドマンやデビルのカードが出たら、少々邪道ではあるがリセット。ラヴァーズなど、カオスフレームを上げるカードが出るまで粘ってみよう

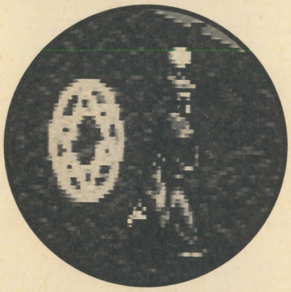
ゲーム序盤でプリンセスがいない場合は、ナイトとクレリック中心のユニットでもよい。間違ってもスケルトンやゴーストなど、アンデット系中心のユニットに解放させないこと。カオスフレームは上がるどころか、逆にどんどん下がってしまうのだ。こいつらはもっぱら戦闘に専念させておき、解放は上記のユニットにまかせておこう。

民衆の支持率を得るのは難しく、嫌われるのは簡単なことを忘れずに。

上級職へトラバーユしたいあなたへ

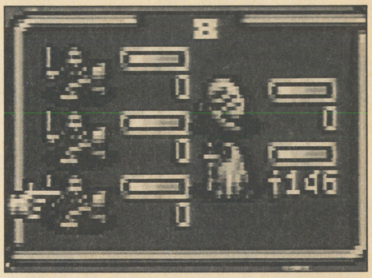
みんなのあこがれヤンエグ君。そんなヤンエグになるための出世法と、育てるときの注意点をレクチャー。

リッチ



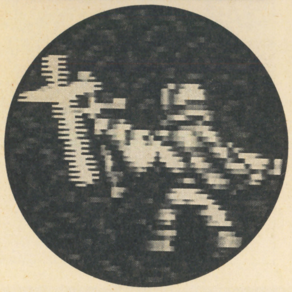
まずは最上級魔法使いリッチくんから紹介しよう。リッチは敵全員に攻撃魔法をかけて、大ダメージを与えてくれる頼もしいやつだ。卑怯なぐらい強いぜ。

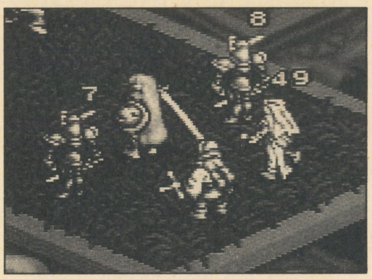
さて、出世方法を紹介しよう。最初はウィザードをゴエティックまで出世させること。ここまでは普通にレベルアップさせて行けばなれる。つぎはネクロマンサーに。これには『ししゃのつえ』が必要。入手方法は、ディアスポラの攻略を参考にしてくれ。そして、みんなが欲しがるリッチにするための条件とは！ それは『ししゃのゆびわ』が欠かせないということだ。『ししゃのゆびわ』を入手するには、『ムスペルム』の城塞都市セゲジンで『アンデッドロウ』をもらう。もらえるのはステージクリア後だけ。つぎに『アンデットロウ』を持って『シャロームの辺境』へ行くと、『ししゃのゆびわ』と取りかえてくれるぞ。入手したら、いざクラスチェンジ。その強さを思いきり堪能してくれ。ウヒョヒョな気分になれるぞ。



↑前列にスケルトンやゴーレムを置いて敵の直接攻撃を防ぎ、後列にリッチを置いて攻撃。これがリッチを加えるときのベストフォーメーションだ

ビショップ



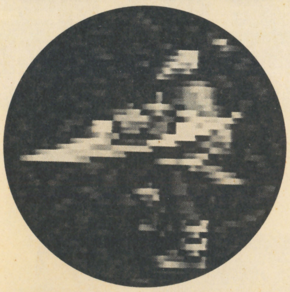


↑ビショップがいれば、アイテムは必要はない。最前線に向かわせるユニットに必ず加えておこう。アイテムを買わないので、お金の節約になるぞ

次に控えるはビショップくんだ。体力回復の魔法を操る、僧侶系職業の最高位。前列に置くと、〝かみのらくいん〟で3回攻撃してくれるぞ。後列なら、〝ヒーリングプラス〟で味方全員を回復してくれるのだ。しかも2回。先のステージに進むためにも、ユニットにひとりは欲しいぜ。ひとりいれば、そのユニットは無敵といっていい！

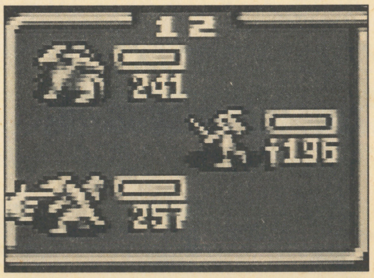
こんなにありがたいビショップを作るには、まずクレリックからスタート。そしてプリーストへとクラスチェンジさせる。条件はＬＶが10以上、ＡＬＩは60以上、ＣＨＡは60以上あることだ。そして、ビショップへとクラスチェンジ。なるにはＬＶ18以上、ＡＬＩ70以上、ＣＨＡ70以上が必要だ。成長させるときの注意点はただひとつ。敵から逃げまくって、ＣＨＡを下げないようにすることだ。ＡＬＩの方は普通に戦っていれば、楽に条件をクリアできるはず。これさえ守ればあこがれのビショップはキミのものだ。

ドラゴンマスター



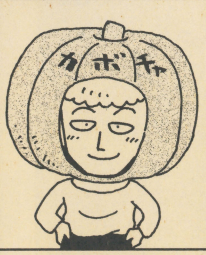
すべてのクラスの中で、作りにくさにおいてトップレベルに位置しているのがこのドラゴンマスターだ。前列では肉弾攻撃を1回の戦いにつき2回、後列では〝アイスフィールド〟で2回攻撃する。前列と後列、どちらに置いても使えるおトクなヤツなのだ。

成長させる課程はファイター→ビーストテイマー→ビーストマスター→ドラゴンテイマー→ドラゴンマスターと果てしなく長い。ビーストマスターまでは普通に成長させていけばなれる。ただし、ＡＬＩは低めにしておこう。そして、ドラゴンテイマーにするのがけっこうムズい。『ドラゴストーン』というアイテムが必要だからだ。『ドラゴストーン』は『ししゃのつえ』と同じ方法でもらえるぞ。（前のページを読んでね。）そしていよいよドラゴンマスターへクラスチェンジ。レベル20以上、ＡＬＩ40〜60、ＣＨＡ66以上。これが条件。アイテムを必要としないのがせめてもの救いだね。



↑敵と戦うときにドラゴンマスターを後列において、バトルコマンドを〝リーダーをねらえ〟にしておく。すると、簡単に敵を倒せるぞ。おすすめだ

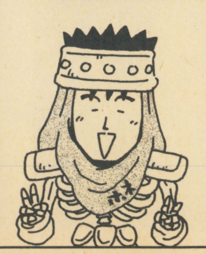
シュガー健政 師範



限りなくカオスに近い、オレ様ならではの攻略をひとつ教えるぜ。対ボス戦など、どうしてもタロットカードが必要なときってあるよね。もし手持ちにカードがない場合、きみならどうする？ オレだったら迷わず、敵に解放した都市を占領させるね。んでもって、もういちど解放するのだ。するとア〜ラ不思議。なんとタロットカードが手に入るのじゃあ！ まぁ欠点として、カオスフレームがガタ落ちになっちゃうが、オレにはそんなの関係ないね。民衆がどう思うか、いちいち気にしていられるか。ようは勝てばいいのよ、勝てば。

こんなふうにプレイヤーによって、千差万別の楽しみ方や攻略方法があるのが、このゲームの特徴だ。ちなみに1回目のプレーではカオスフレームは0だったけど、2回目以降ではゲーム序盤ですでに満タンになっちまったぜ。ヘヘン。オレだってやればできるのさ。

ナップ金太 師範代



おきにいりのキャラクターは、なんといってもスケルトン。骨しかない体で一生懸命がんばる姿。そして、ヒーリング一撃で死んでしまうはかなさは、涙なしでは見れない。うう っ。そんなわけで今回のイラストはスケルトンに決定！ うたう戦士としてならした(?)イラストレーターのかねこさんに、無理をいって描いてもらったのさっ。いいよなスケルトン。ぜひ愛してあげてくれ！ たのむぜ!!

僕のうちでは、セガのマスターシステムがいまだに現役としてがんばっている。すっげーいかすぞぉ。なんたって、FM音源搭載してるんだもの。3Dグラスだって使えるんだぜ。でも、会社の人間は誰ひとりとして持ってない。おもしろいソフトがたっくさんあるんだけどなあ。『北斗の拳』とか『ファンタシースター』とかね。なかでも最高にお気に入りなのが『アレクのBMXトライアル』。最高。

おハガキが欲しいわ！

次号もひき続いて『伝説のオウガバトル』を攻略するよん。わからないこと、質問などをハガキに書いてドシドシ送ってくれ！ きみたちの要望があれば、次号のみならず今後とも攻略するぜ。

※おハガキのあて先※

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社「HIPPON SUPER」
「スーパーテク道場」係

シミュレーションゲームの専門誌、好評発売中！

ゲームマガジン

一冊まるごとシミュレーション

2大総力特集

定価590円

信長の野望・覇王伝/トキオ

やり込んだプレイヤーが語るゲーム・クリック集

三國志Ⅲ／銀河英雄伝説Ⅲ／ポピュラスⅡ／ライフ&デス／４Dボクシング／宇宙戦艦ヤマト／SDガンダム／伝説のオウガバトル／アドバンストスコードリーダーほか。

上級者のためのテクニック講座

シビライゼーション／エアコンバットⅢ
パワーモンガー（SFC）

新作情報満載！

ウイニングポスト／シムアント／アトラスⅡ／大航海時代２／アージェント・ミッション／ロボクラッシュⅡ／レイルロードタイクーンデラックスほか。

今一番HOTなコンピュータマーケットを追求！

DOS/V User VOL 1

3.5インチフロッピーディスク付き

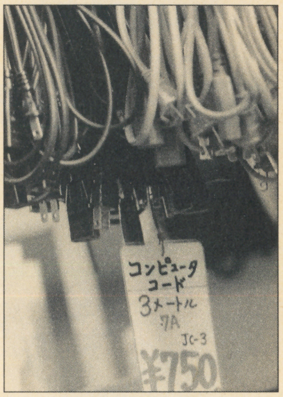
4月16日発売予定/定価1800円

ハイパワー、低コストながらもなにかと難しそうだというイメージがつきまとうDOS／Vマシンを、実用面から徹底的に追求したDOS／Vパソコンユーザーのための特集。

特集1
もうここまできているDOS／Vマシンのビジネス事例集
CAD／デジタルカメラ／DTP／プレゼンテーション／プログラミングなど

特集2
AT互換機のグラフィック環境（ビデオカード、モニターなど）を総点検

特集3
とことんつきあえる販売店とは
その他超スリリングなIBM-PC用ゲームを詳細解明！



ダビスタのあらゆる疑問を完全解析

ダービースタリオンファンブック

100万人のダービースタリオン

成沢大輔・編
定価800円

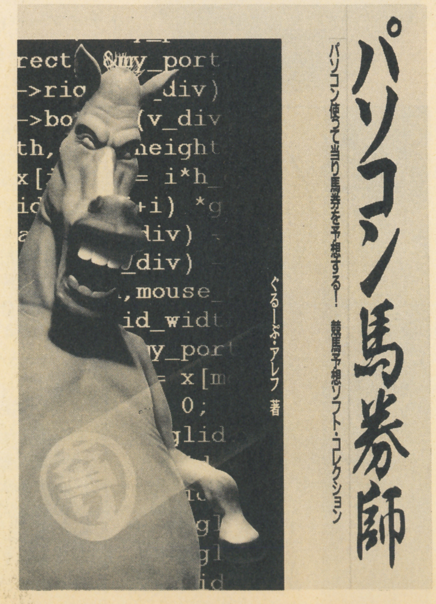
人によって遊び方がまったく違う、ダービースタリオン及びダービースタリオン全国版。読者側から見た新しい遊び方のすべてを紹介したファンブックついに登場！ 実際にユーザーがつかんだ最強馬を産む方法や８頭出してのＧⅠグランプリなど、あらゆる角度からダビスタをまる裸にする究極の一冊！

パソコン使って当たり馬券を予想する！

パソコン馬券師

ぐるーぷ・アレフ・著
定価2800円

馬券予想ソフトを使おうという時に、詳細な解説がないため使い方がわからないというユーザーに贈る徹底解説本。しかも、ダウンロードの手間をはぶくため、人気ソフトを収納した3.5″ ２HDフロッピーディスク付。パソコン初心者でも勝てる！



PLAY THIS GAME

最・新・ゲ・ー・ム・攻・略

春爛漫、突然の新コーナー登場！『PLAY THIS GAME』であります。ファン注目の最新タイトルをコンパクトに圧縮攻略。では、Let's play this game！

今月のLine up

●ノイギーア …… 114
●キャプテン翼Ⅳ …… 115
●ダックテイルズ 2 …… 118
●PC原人 3 …… 120
●デザートストライク …… 122
●蒼き狼と白き牝鹿 …… 124
●エルナード …… 126

PLAY THIS GAME

独自のレスポンス・瞠目の物語展開

ノイギーア

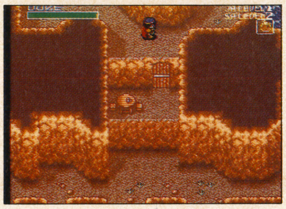
◉SFC◉ウルフ・チーム
◉発売中
◉￥9800◉アクションRPG

名作アクションの歴史にまたひとつのタイトルが加わった。これまでにない軽いレスポンスに始めは戸惑うかもしれないが、その理由もしばらくプレイすればわかるようになる。そして練り込まれたシナリオにも注目だ。

◎文／本山順一

基本操作

剣による攻撃はAボタン。Bボタンでジャンプ。ジャンプと組み合わせての攻撃もありだ。ゲーム序盤で入手できるスロウ・チェインはYボタン。スロウ・チェインは壁などに引っかけると、その場所までたぐり寄せて移動することができる。単体では攻撃はできないが、敵をはじき飛ばしたり、宝箱や岩を投げつけるとダメージを与えられる。Xボタンは右上に表示されるアイテムの持ち替えだ。さらにその上に表示されているJAとSAはジャンプ攻撃と普通の攻撃のレベル。レベルは使い込めば上がっていくが、気にすることのないバランスになっている。



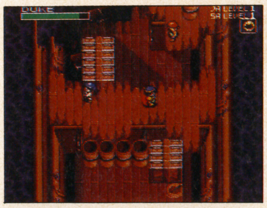
←高低差も大きな特徴。その差が大きいと一方通行になる

襲われた船 廃嫡された王子

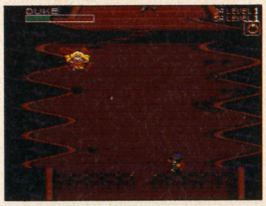
主人公デュークは廃嫡された王子である。要するに王位継承権を剥奪されたということ。自由の身になったデュークは見聞を広めるために世界を旅するが、その途上で故郷ノイギーアの悪い噂を耳にする。母国の領海内を航行する輸送船が、次々と行方不明になっているというのだ。デュークは状況を確認するために、ノイギーア行きの船に乗り込んだ……。

乗船したらまずは乗客、船員と話をしよう。必要な情報は自動的に話しかけてくるが、それ以外にも話したい場合は相手と接触してAボタンで聞くことができる。ほとんどの乗客がノイギーアの不穏な噂を耳にしているようだ。

海賊が出現したら、知り合った新婚さんを助けに行こう。最初の装備アイテムが入手できる。アクション的に難しいのは下にある写真のうち上の箇所。右上の敵が弾を撃ってきて、なかなか向こう側に渡ることができない。スロウ・チェインで敵をはじき、そのスキに写真の位置の右側にジャンプしよう。それとボスとの戦いで、もし負けたとしてもあわててリセットしないように。



←主人公の右上にいる敵をはじき、その右側へとジャンプする。テンポ良くやれ



←ボスとの戦闘。こちらの攻撃はまったく通用しない。ということは？

海賊のアジト 謎の少女

気がつくとデュークは浜辺にうちあげられていた。周囲には船の木っ端が見るも無残に散乱している。海賊の、というよりは魔女と大ダコの攻撃は熾烈を極めたものだったようだ。浜辺にはもうひとり少女がいるが、どうも様子がおかしい。デュークが無事だとわかると、早くノイギーアを立ち去れと言い残して、そのまま逃げるように洞窟へと消えていくのだった。

ここのボスの鉄球男はその名の通り鉄球を振り回して攻撃してくる。パターンがあるのでそれを見切って反撃しよう。また合間に上の段に移動し、海賊が後方から2人出現する。2人とも倒すとまた降りてきて、この繰り返しである。鉄球男を追いかけないように。

←この位置にいるとき攻撃をしよう。上まで追うと海賊にはさまれてしまうのだ。

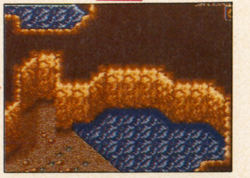
←ボスを倒すとボギーと出会う。彼は道を教えたあとで衝撃的なことを言い残す

テクニック❶画面切り替えを利用しろ

『ノイギーア』では画面はある程度のスクロールと、画面切り替えとによって構成されている。この画面切り替えをすると、倒した敵も復活するようになっている。これを利用して、体力を完全に回復できるのだ。敵のなかには倒すとアイテムを残す者がいる。それが食料であれば、一度画面切り替えをすることによって、同じ手順で何度でも入手可能なのだ。このようにできる個所がいくつかあるので、体力を補給して先へ行こう。特にボスの前だけと限るのではなく、このようなチャンスを発見したらどこでも補給する習慣にしておくほうが自分のため、である。

繰り返す

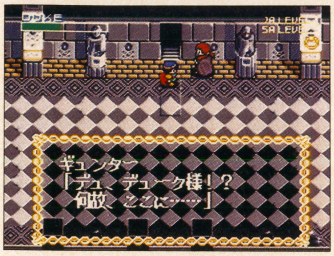
→敵を倒してアイテムが。これはリンゴだな。食え



←そのすぐ下で切り替え。すると敵が復活している

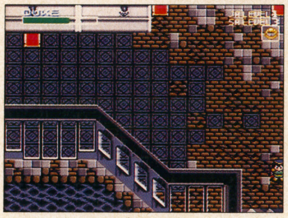
 ©WOLF TEAM／TELENET JAPAN 1993

城 豹変した父



海賊のアジトである洞窟は城へとつながっていた。これが何を意味するのか。是か非でも城主である父のウェインに会って、事実を明らかにしなければならない。城で最初に会うギュンターによると、ウェインは人が変わったように残酷な性格になっているようだ。しかし城主は会議中で、たとえ息子であろうとも兵士が会わせてくれない。とりあえず自分の部屋にもどることにしたデュークは、そこでさらに驚愕することになる。

城はとにかく広い。マップをよく把握することが大切だ。螺旋階段がある塔も2個所あり、奥にあるほうがデュークの部屋につながっている。途中で忍者に会うだろうが、彼は非常に動きが速い。無理に倒すこともないが、大広間の忍者は肉を持っている。城のボス、ボウマンは槍を飛ばしてくるが、飛んでいるスキに近づいて速効でいけ。城内では装備アイテムも入手できる。


←ここが部屋への入口。城の最奥部に位置している

↑わが子を殺そうとするのか!!　豹変した父にデュークはどう対処するのか!?

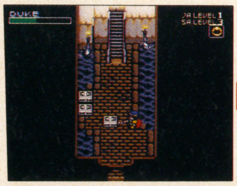
↑手に持った槍を投げつけてくるのでそのスキに近づく。動き出したらヒット＆アウェイで

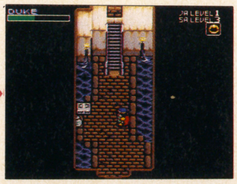
テクニック②スロウ・チェイン

船上で商人から入手するスロウ・チェイン。これは移動にも攻撃にも使える頼りになるアイテムだ。フィールド上には宝箱や岩などがあり、それらを移動させたり、破壊、投げつけたりもできる。敵に投げつけると攻撃になることは前述した通りだ。破壊すると中からアイテムが入手できることもあるので、できるだけ多く試してみよう。城内にあるガントレットやポーションなども、このようにして入手できるのだ（ガントレットは攻撃力アップで、ポーションは体力が0になったときにオートでフル回復してくれる）。また、無駄な戦闘を避けたいときにもこれは役立つ。道をふさいでいる敵をはじき飛ばせばいいのだ。敵のいるところまで岩などを引きずって行くこともできるので（画面を切り替えると消えてしまうが）、最初の一撃は遠隔攻撃も可能だということだ。

中盤にさしかかると困難な箇所も出てくるが、スロウ・チェインの使い道がないかどうか、落ち着いて考えてみよう。宝箱などが動かせるとか、自分が動けるとかの余地が必ずあるはずだ。それに気づけば、難所だったところが、自分のテクニックが試せる好フィールドになるのだ。

→このようにして、岩などを引きずることができる。上にのることも可

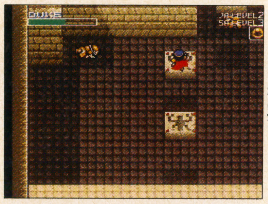



←中にアイテムがある場合は、破壊すれば入手できるのだ。どんどんやれ

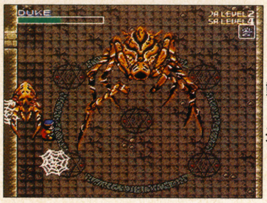
遺跡 滅亡した民族

城の地下にある遺跡に落ちてきたデュークは、そこでいくつもの無残な死体を見つける。かれらは城主ウェインの不興をかい、処刑された兵士たちのなれの果てであった。だれもが壁にダイイング・メッセージを残し、ウェインの非道さを暴露していた。それらをたどって進むと、突然ゴーレムが出現した。デュークに決意をさせるために。

ここはアクションの難度が上がってくる。浮かんでいる紋章のついたブロックのようなものをジャンプしていかなければならないのだ。スロウ・チェインを忘れずに。ここのボスはけっこう手ごわい。当たり判定が体にしかないので、頭を飛ばしてくるスキに本体の方へ飛び込んで攻撃だ

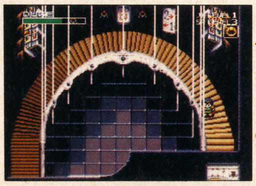

←ここからスロウ・チェインで右側に移動する。ジャンプしなければ落ちない。

→ここで驚異的な事実が判明する。セシアの秘密もここでわかるのだ

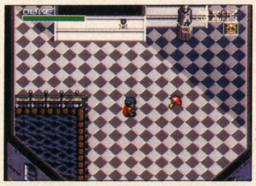

←その後出現。クモの巣につかまると、身動きがとれなくなる。動きも速い

綿密な探査は必要不可欠

浜辺にうちあげられて洞窟以降のフィールドは　船のように一本道で狭いものではない。広く複雑で、道に迷いそうな構造になっている。しかし、仮に最短ルートではない道に迷ったとしてもそれほど嘆くことはないのだ。たいていの場合、なんらかのアイテムが配置されているからだ。アイテムで取ってはいけないものは毒キノコだけで、これを取ってしまうと一定時間体がフラッシングして、剣もスロウ・チェインも使えなくなってしまう。アイテムのほかにも、遠回りすればちょっと得する、というようなイベントも用意されている。また、あまりにも戦闘を避けすぎると、順調な攻撃レベルの成長ができずにボスのところで苦労するということにもなりかねない。コツコツと探索を進めるほうがベターなのだ。

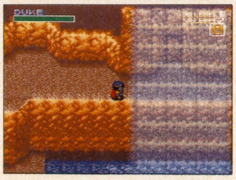

←目を楽しませる螺旋階段。フィールドはよく考えて作られているのだ

→城の大広間にいる忍者。壁に追いつめての攻撃が有効だが、倒さなくても


←これが毒キノコ。取ると一切の攻撃が不可になる。勢いに乗って取るな

こおゆうこともあるのだよ

→滝の裏がどうも怪しい。ここは余裕を持って調べてみたほうが良さそうだ



←するとローゼンがいた。彼は邪魔な海賊を引き連れて、消えてくれるのだ

PLAY THIS GAME

プロを舞台に、今、新たなる戦いの予感が……

キャプテン翼（つばさ）IV
―プロのライバルたち―

◉SFC◉テクモ◉4月3日発売◉9700円（税抜）

ファン待望の、「キャプテン翼」シリーズの最新作。システム解説およびゲーム序盤の攻略をとおして、その魅力をあますことなく紹介する！

◎文／鈴木伸一

パワーアップしたキャンプは

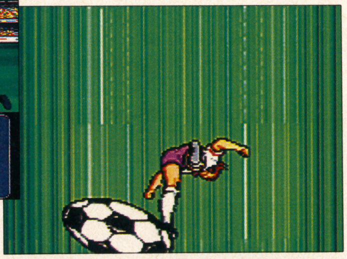
人気サッカーシミュレーション『キャプテン翼』がパワーアップして帰ってきた。活躍の舞台をプロに移し、新キャラ・必殺技も多数登場。前作以上に熱く激しい戦いに。システムにも改良が加えられ、よりリアルになり、ヴィジュアルやサウンドも迫力アップ！では、さっそく内容を見てみよう。

◎マルチシナリオのストーリーモード

翼を主人公とした物語にそってシナリオが展開していくとストーリーモード。今回はマルチシナリオシステムを採用していて、分岐ポイントとなる試合がいくつかあり、結果次第でその後のストーリーが変化するのだ。

↑プロとなった翼は多くの戦いをくぐりぬけて一流のプロを目指していく

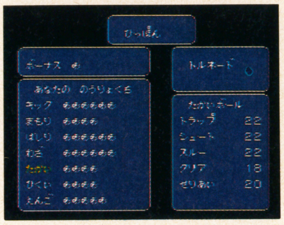
ビジュアルシーンも充実



➡随所にヴィジュアルシーンが挿入され、物語の雰囲気を盛り上げる

◎対戦プレイも楽しめるオールスターモード

オールスターモードは自由にチームを選んでのエキジビションマッチ。好きなキャラクタを集めてチームを編成したり、自分だけのオリジナルキャラを作ったりも可能。また、2人対戦や協力プレイもあってストーリーモードとは違った楽しみ方ができるのだ。



←ポイントを割り振ってオリジナルキャラを作成

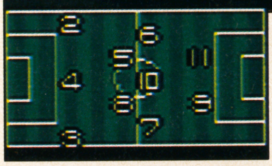
まずはシステムのおさらい

キャプテン翼はサッカーゲームとしては珍しく、コマンド入力式のシミュレーション。その独特のシステムを、初めての人のために簡単ながら紹介しよう。前作をプレイして知っている人ももう1度おさらいしてみてね。

ミーティング時

試合前のミーティング画面では、チームプレイに関するさまざまな設定をおこなう。敵味方の選手データを参照するのはもちろん、フォーメーションやディフェンスタイプ変更・メンバーおよびポジションチェンジ・マークする相手の設定といったかなり細かいことまでできる。現実に基づいた作戦も充分再現可能だぞ。

↑試合前には必ず敵味方のデータを確認して作戦を練ろう



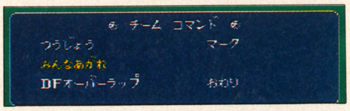
↑4―3―3、ツートップなどフォーメーションも重要

プレイ時

プレイ時のシステムは、ボールを持っているキャラをリアルタイムで動かし、敵と接触したらコマンド選択画面に。選んだコマンドによってボールの行方が変化するというもの。今回は結果のヴァリエーションも増えているぞ。

←下のフィールドレーダーを見ながらキャラを動かす

↑コマンド選択画面ではキミの判断力が問われる



↑試合中、チーム全体に作戦行動を指示をするチームコマンドもある

強いキャラクタ性

←↑キャラクタごとに細かく特徴づけされている。キミのひいきのキャラは誰だ？

キャプテン翼を楽しく遊ぶには

キャプテン翼は、登場するキャラ1人1人に名前と特徴を持たせ、人間味を出すことに成功している。このキャラクタ性こそが最大の魅力。思い入れをこめて「いけ、そこだ、翼！」とか「くらえ、ドライブシュート！」とか（さすがに「いくよ、翼くん」レベルまでいくとアブナイが）叫びながらプレイするとオモシロさ倍増!?

また、必殺技のキモチよさ（例えどんなに理不尽でも）も見逃せないポイント。オールスターモードで有力キャラばかり集めてチームを作り、必殺技を使いまくるのも快感だぞ。

うなる必殺技！

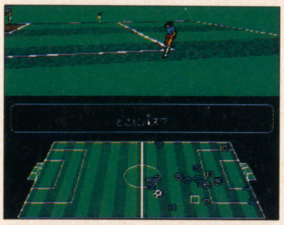
↑必殺技は見た目にも派手で楽しい。ぜひ全部の技を見てみよう

押さえておきたい基本テク

ここからは実際のゲームに即した攻略に移る。まず、プレイする上で最低限覚えておきたい基本的なテクニックを紹介しよう。これを知っているのと知らないのとでは、ゲーム進行のラクさがまるで違ってくるぞ。

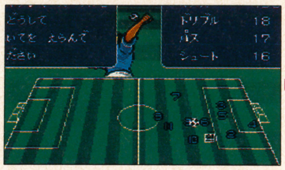
攻撃編　①とにかくパスが基本

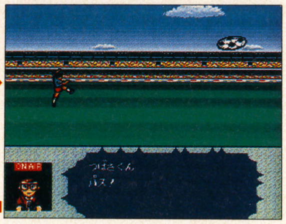
攻撃はパス中心に組み立てていくのがベスト。ただ、敵に囲まれてからでは成功率が落ちてしまう。マークがつく前に自分でウィンドウを開いて、ノーマークの味方にパスを送れば、まずカットされることはない。パスもパブロン(？)も早めが肝心だ。


↑上半分の3D画面も参考にし、パスのルートを決めよう

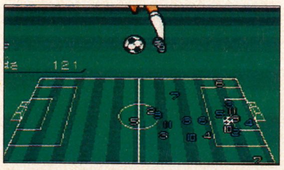
攻撃編　②敵が固まっていたら……

前方に敵が何人も固まっていたら迷わずワンツー。マークがつく前ならカットされることもほとんどないし、リターンでボールが戻ってきた時にはかなりの距離を進んでいて、その間にいた敵を全て抜き去ることができるのだ。


↑敵が固まっていて、前にパスできない時は

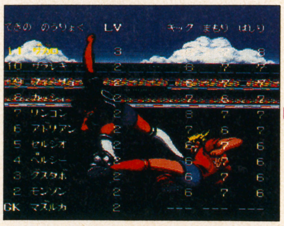

↑ワンツーでいったん近くの味方にパスして

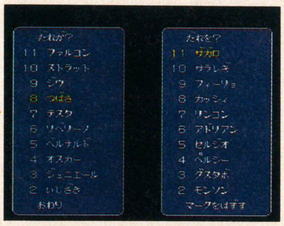
↑リターンパスの間に前方に走りこみ


↑一気に敵を抜き去るのだ！

守備編　①マークをつけろ

試合前には敵のデータを見て、FWと能力値の高いMFはこちらのDF・MFでマーク。特に必殺シュートを持つキャラには最低3人はマークをつけ、場合によっては翼などのメインキャラをぶつけて、ボールを渡さないように。


↑ミーティング時に敵チームの情報を調べて


↑有力な選手にはしっかりマークをつけよう

守備編　②キーパーの基本動作

キーパーは、基本的にゴールエリア外からのロングシュートや味方に当たって勢いが弱まっている時はキャッチ、それ以外はパンチングで防ぐようにしよう。必殺シュートには迷わずパンチング。ごくたまに防いでくれることもあるのであきらめないこと。

↑シュートを打った敵の能力値も計算に入れるとベスト

ストーリーモード攻略

それでは実際にストーリーモード第1部ブラジル編を攻略！　今回は敵味方のバランスが微妙なので、きちんと作戦を練らないと負けてしまうぞ。ん、誰だ、レベルさえ上げれば作戦なんて必要ないなんて言っているのは!?

第1試合　まずは練習試合のつもりで

第1試合は小手調べ。有力な選手もなく、これといって特徴のないチーム。いろいろとコマンドを試してみて、まずはシステムに慣れよう。

ドリブル中心の攻撃をしてくるので、マークについたらタックルが有効。守備ではタックルを多用してくるので、パスをつないで突破するのがマル。

攻撃タイプ	ドリブル中心
守備タイプ	タックル中心
要注意キャラ	特になし

↑どういう時にどういうコマンドが有効だか体得しよう

第2試合　多様なパスワークがカギに

ドトール・アマラウを中心とした守りのチーム。まともにぶつかってはこの2人を抜くのはなかなかに難しい。早目のパスとワンツーで一気に抜き去るのが得策。翼のみにボールを集めるのではなく、ストラット・ジウなどの攻撃陣もうまく活用して立体的に攻めこもう。

攻撃タイプ	パス中心
守備タイプ	パスカット中心
要注意キャラ	ドトール・アマラウ

↑ストラットの浮き球からのシュートは非常に強力

第3試合　カウンター攻撃をしかけよう

攻守にわたってバランスの取れた好チーム。特にFWザガロには要注意。ダブルイールという必殺シュートを持っていて、打たれたらまず止められない。しっかりマークして、ボールを渡さないこと。他の選手はロングシュートが多いので比較的止めやすい。うまくキャッチしてカウンター攻撃を仕掛けるのが効果的だ。

攻撃タイプ	ドリブル中心
守備タイプ	タックル中心
要注意キャラ	ザガロ

試合中にもドラマが！

↑試合中、翼にボールが渡ると自動的にストーリーが進む

必殺ダブルイール

↑これが出たら1点は覚悟すること。奇跡を神に祈ろう

この先は…

第3試合はマルチシナリオシステムの最初の分岐点。勝てば南米編、負ければヨーロッパ遠征編と第2部のストーリー展開が変化する。そして、その先々では懐かしい仲間や新たなライバルとの出逢いもあり、物語はいやがうえにも盛り上がる！

↑ストーリーが進むにつれてライバルが続々と登場。未知なる強敵が翼の前に立ちふさがる。いけ、翼、世界のトッププロを目指すのだ！

PLAY THIS GAME

◉FC◉カプコン
◉4月23日発売
◉¥5800

ステッキ片手に秘宝を求めて世界をめぐる

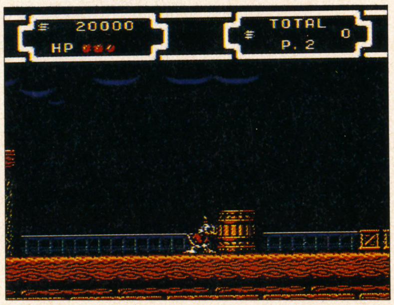
DISNEY'S DUCK TALES 2

1990年1月に発売された『わんぱくダック夢冒険』の続編。ステッキを使ったアクションが斬新なゲームだったが、そのシステムをほぼ継承している。秘宝を探し出すのが目的。

◎文／酒泉直哉

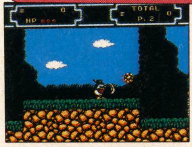
ステッキのアクションがカプコンらしい

主人公スクルージのアクションは、ステッキを使ってジャンプする“ホッピングジャンプ”やクラブのように振り回す“ゴルフスイング”がメイン。さらに新しいアクションとして、ゴルフスイングでステッキの先を輪にひっかけて、岩などを引っぱったり、ぶら下がってロープを渡っていくことができるなど、独特のアクションが前作よりも豊富に用意されているのだ。『ロックマン』シリーズは言うに及ばず、ロープを使ったアクションの『ヒトラーの復活』など独自の操作感を持つアクションゲームを多数してきたカプコンらしいゲームであり、その流れはきっちり受け継がれているのだ。

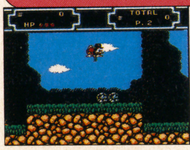


↑固いものをゴルフスイングして、シビれてしまったスクルージ。この間動けないので、何でも叩きまくるとかえって痛い目にあってしまうのだ

ゴルフスイング

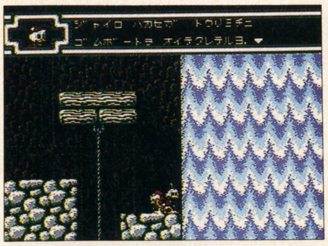

←自分の左右にあるものを壊したり、敵に向かって打つときなどに使う

ホッピングジャンプ


←地面にあるものをこわしたり、攻撃するときなど頻繁に使う

◎どのステージからでもスタートOK!

開始ステージが自由に選べるのもカプコンらしいところだ。全部で5ステージあるが、どこからはじめてもかまわない。もっとも若干難易度に差がつけられており、ナイアガラからスタートするのが無難だろう。


↑ナイアガラステージは親切なメッセージがたくさんある。ここへ最初に行くのがセオリーだ

ナイアガラ、バミューダトライアングル、謎の島の3ステージでは、ジャイロ博士からステッキのパワーアップアダプターをもらえる。早いうちに探索しておくと、こわせない石などにじゃまされて宝箱を取り損なうといったことがなくなるのだ。

◎スクルージを助けてくれる仲間たち

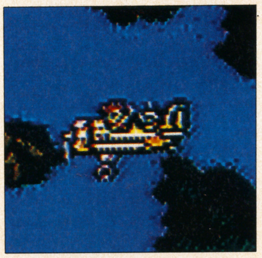
ゲーム中、スクルージは仲間に出会って力を借りることができる。力を貸してくれるのは2人の友人とスクルージが面倒を見ている子供たちだ。彼らは各ステージのところどころにいて、近づけば話しかけてくる。

2人の友人は、パイロットのランチパッドと発明家のジャイロ博士だ。ランチパッドは出会った場所からスクルージを家まで運んでくれる。体力が回復できないようなピンチの場合、ムリせずいったん戻って出直そう。

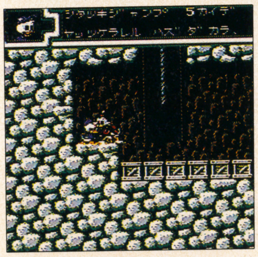
発明家のジャイロ博士は、パワーアップアダプターをステッキにつけてくれる。ステージの途中で彼を見つけだせばくれるのだ。あるとないとじゃ大違いだから、ぜひとも探し出そう。

子どもたちはヒューイ、デューイ、ルーイとその友達のウェビー。彼らはアイテムの使いかたを教えてくれたり、ルートに関する情報を見つけてくれたりする。聞き逃さないように。

預かっている子供たち

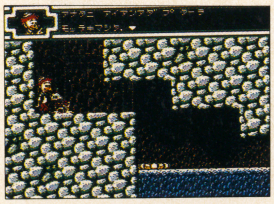

←ランチパッドの飛行機に乗って家に帰る。トータル金額を貯める上でも彼の存在はありがたい

ランチパッド

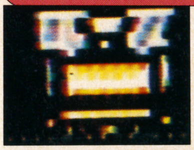

←彼らの情報なしに冒険を成功させるのは難しい。中にはこんな大切なメッセージもあるのだ

博士の発明品

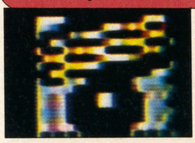
博士の発明したパワーアップアダプターをステッキにつけると、今までこわせなかったものがこわせるようになったり、重いものが動かせるようになる。スクルージの行動範囲がぐっと広がるのだ。ハンマーアダプター、アイアンアダプター、パワーアダプターの3種類が用意されている。


←博士と話すとアダプターが手に入る。自動的に装備

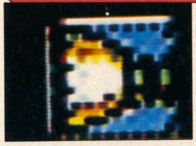
ハンマーアダプター


←ゴルフスイングの威力が上がる。バミューダトライアングルで難破船のマストを登って行くともらえる。

アイアンアダプター


←ホッピングジャンプの威力が上がる。ナイアガラの崖くずれで閉じこめられた博士を助けると入手できる

パワーアダプター


←今まで引っぱれなかった重いものを引くことができる。二段重ねになった台など移動させることもできる

© The Walt Disney Company

秘宝の眠るステージは全部で5つ

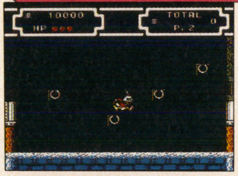
まずはナイアガラ。滝を流れる丸太を跳び移る難所がある。またゴムボートの操作方法のメッセージがあったり、輪から輪に移らなければ取れない場所に宝箱があるなどアクションを学ぶのに向いたステージだ。

バミューダトライアングルは難破船が舞台だ。鳥の攻撃をかわしながら壁の輪を跳び移る場所で跳ぶ距離をミスをして落ちやすいが、マップの構造は比較的単純だ。

謎の島はモアイ風の石像などの一風変わった敵が出現する。また、失われた神殿を復活するイベントもある。

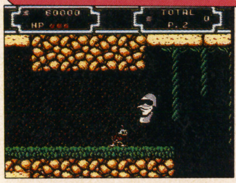
この他に２つのステージがあるが、共通しているのはボスのところまでのルートの以外にも、隠された宝へ通じる道が存在することや、フィールド上に置かれた台などを使ったパズル的な要素があることなどがあげられる。いろいろ探してみよう。

バミューダトライアングル



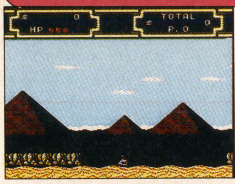
←難しい輪から輪への連続ジャンプ。十ボタンを右上に入れてAボタンで跳ぶのがコツ

謎の島



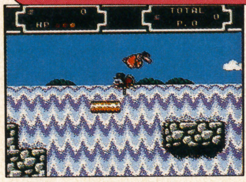
←変なモアイ風の石像が襲ってくる。動きは遅いのでよく見ていけば強い敵ではない

エジプト



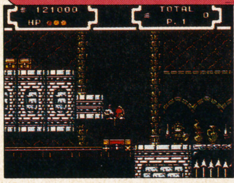
←これが流砂だ。身体全部が沈むとアウトになる。小刻みにジャンプをして早く抜けろ

ナイアガラ



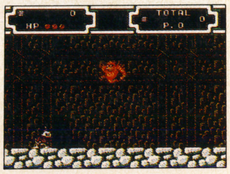
←ここでは鳥がジャマをするが、気にせずホッピングで跳ぼう。鳥の上を跳んでいけるぞ

スコットランドの古城



←ここはトロッコに乗ってすぐ右の床に跳び移る。トロッコが床をくぐったら再び乗ろう

◎秘宝を守るボスキャラたち

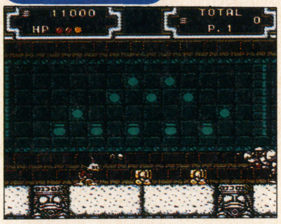


すべてのステージのいちばん奥には大きな広間があり、ボスキャラクターが待っている。秘宝を守るボスに勝つには、頭にホッピングの突きを５回ヒットさせなくてはならない。ナイアガラが火焔を投げつけるファイアークワッカー、バミューダトライアングルでは素早いキャプテンダックが襲ってくるなど、個性的な連中がそろっている。

どのボスキャラも一定のパターンで動いているので、それさえ見切れればさほど手強くはないだろう。

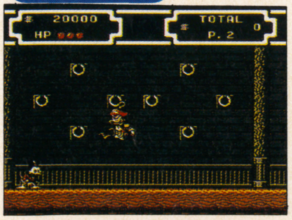
なお、全５ステージをクリアすると、最終面にラストボスが控えている。こちらは相当に強いので、ご用心を。

謎の島 ストーンゴーレム



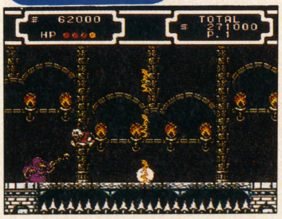
←ゲゲッ!ロケットパンチだ。かがんでかわすのだ

難破船 キャプテンダック



←器用に輪から輪に跳び移る海賊。敵より高い所にいよう

古城 マジシャンダック



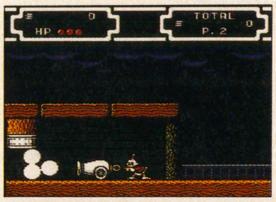
←魔法使いは幻影を使う。片方はにせものなのだ

仕かけを見破ってどんどん進む

ステージを進んでいくと、先に道があるのに壁や高い柱などがじゃまで進めないときがある。このようなときはよくまわりを確かめてみよう。見慣れないものが近くにないだろうか。もし見つけたらいろいろと調べてみることだ。ステッキでひっぱってみる、ぶらさがってみるなど試しているうちにきっと道が開けるはずだ。どのステージでも特定のアイテムなどなくてもボスのもとまでたどり着けるのだ。

大砲

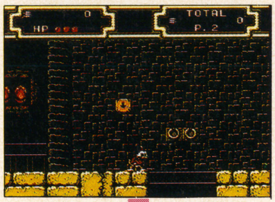
これは難破船の中にひとつだけ置かれている。が、その先は行き止まり。大砲はかざりじゃない。ぶっぱなそう。



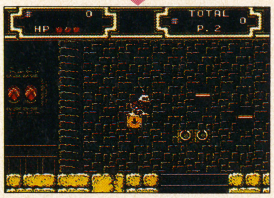
←大きな弾が飛びだし、壁はふっとんでしまった

謎の矢印

ときどき空中に、矢印のついた箱のようなものが浮いている。この上に乗ると秘密の足場が壁から出現するのだ。



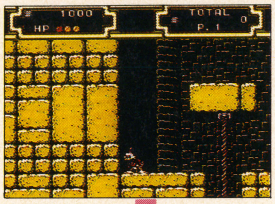
←上に行きたいのだがあたりを見回しても足場がない



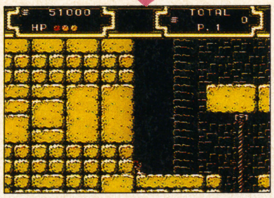
←おお!なんと壁から足場が出てきた。これで進める

隠し通路

なにもなさそうな壁に、ときどき他の場所に通じる通路が隠されている。その先には重要な物があることが多い。



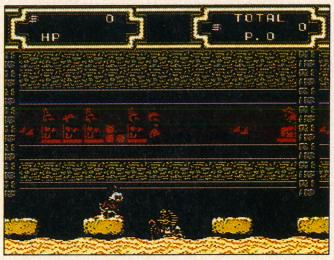
←何の変哲もないただの壁に見えるのだが……



←中には通路があった。どこに通じているのだろうか

ボスの攻撃はバラエティ豊か

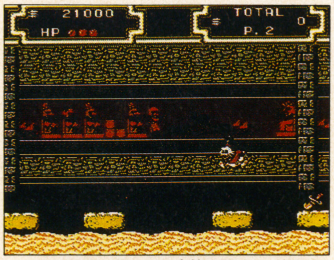
やっかいなのが、姿を消しながらときどき現れて攻撃してくる連中だ。攻撃のチャンスが少なく、急にそばに現れたりする。物を飛ばすアタックも多く、火焔や雷、ロケットパンチまで飛んでくる。かわったところではカギ爪を壁の輪にひっかけて、素早く移動しながら襲ってくるというパターンもある。



↑エジプトのボスはときどき砂から出てきて攻撃してくる。しかし一緒になって砂地に下りると高くホッピングできずカモにされてしまうぞ

ボスを倒したら……

ボスを倒すと小さな宝箱がポツンとひとつ現れる。その中には探し求めた秘宝が入っているのだ。秘宝を取ると面クリア。自動的にスクルージ邸に帰って、買い物ができるようになる。そのときにはすでに、手に入れた秘宝は価値相応のお金に変わっているのだ。



↑ボスの部屋に置かれた宝箱を開けると伝説のクフ王のナイフが入っていた。なんでも切れるというこのナイフにいくらの値がつくだろう

PLAY THIS GAME

「キングタマゴドン3世」を今度こそやっつけるぞ!

PC原人3

PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS

◉PC◉ハドソン
◉4月2日発売
◉7200円◉アクション

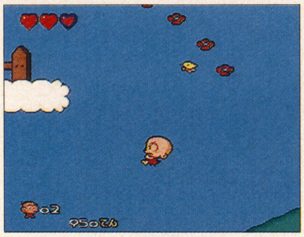
原人の宿命のライバル「キングタマゴドン3世」が、またも復活! いい加減にしてくれよぉ……というわけで、新変身技でパワーアップした原人が行く!!

◎文/とだひでみ

役立つ技を身につけよう

マップ攻略の要となる技はふたつ。ひとつは、遠くの足場へジャンプ移動するための「スピンジャンプ」。ジャンプ中に2ボタンを連打する技だ。押すタイミングがジャンプの頂点に近いほど、遠くまで移動できる。移動したい距離を考えて、2ボタンを押すタイミングを調節しよう。

もうひとつは「カニ原人」。物につぶされると変身する。水中の移動なら、カニ原人に変身したほうが断然有利。普通の原人の時に比べて、移動速度や操作性が格段に上がるからだ。水に潜ることになったら、その付近にある変身ポイントを探し出して変身しよう。

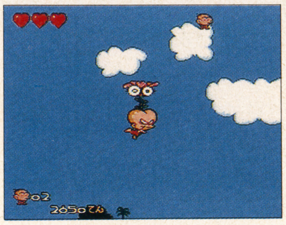


←タイミングは体で覚えるもの。頂点までの時間は覚えれば勝ち

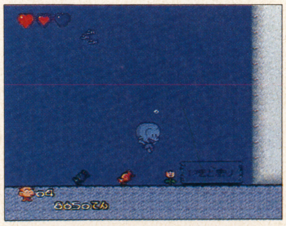
←このように、水場の近くに変身場所があるケースが多い

マップは隅々まで歩こう

ひとつのシーンは、決まった場所に到達するとクリアとなる。しかし、クリアに必要な最短ルートに対して、実際に用意されているマップの広さは遥かに広大だ。そして、最短ルート以外のマップには、原人を助けるアイテムや、ボーナスステージへ突入するアイテムが配置されている。それ以外にも、最短と思われるルート以外に、隠された近道が存在するケースもある。従って、マップ攻略はゲーム制覇に必要不可欠。効率良くクリアするためにも、マップは隅々まで探索しよう。



←アイテムを使って、マップの限界まで念入りにチェック

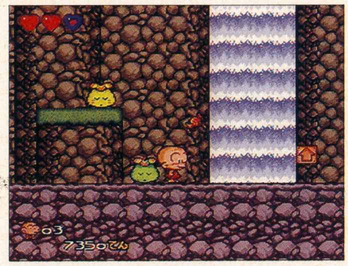


←進路の立て看板を無視して進むと、ホラこの通り

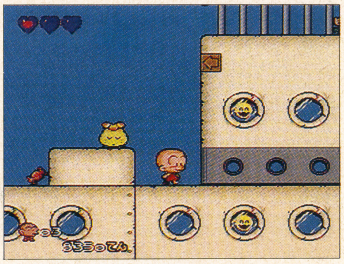
まず、地形を利用してできることは、すべてやってみることが鉄則。壁のあるところでは三角飛び、岩などの地形破壊などなど。当然、歩ける場所はくまなく歩く。思わぬところで花の種を見つけて、空中を移動していると隠しアイテムを発見……ということもある。ステージ1の最初のシーンにある1UPアイテムなどがその典型例だ。マップの要所要所に、進路を示す立て看板を見かけるが、これは分かれ道の印。ひとまず看板とは逆方向に進んで、マップ探索をしてから順路に戻ろう。

キャンディーの場所を覚えよう

原人のサイズを変える赤・青のキャンディー。これを使わなければクリアできないマップもある。これらは、序盤では分かりやすい場所に配置されているが、ゲームが進んでくると、必要な場所とキャンディーのある場所が離れていることが多くなる。それだけでなく、隠されたアイテムを取るのにキャンディーが必要な場合に、その場所を覚えていると便利だ。キャンディーはそれ自体が単体で置いてあることもあれば、花の中に隠されていることもある。怪しい場所は、よくチェックすること。また、赤・青のキャンディーが並んで置いてある場所では、不必要な方を先に取ると、ミスがなくなるぞ。



↑各種キャンディーが近くに並んでいる場所もある。こういう場所は、順路通り進むだけでは発見不可

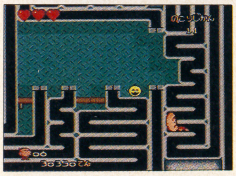


↑右側に見える灰色の通路は、左側にあるキャンディーを取ると通れる近道だ。右上にもアイテムが

ボーナスステージも多彩!

ステージのあちこちに隠されている「プチフラワー」を取ると、その場でボーナスゲームがスタートする。ボーナスゲームは全部で8種類。決められた目標を達成すると、ボーナス得点だ。ステージクリア後にも、そこまでに集めたニコニコチップ16個で1回、好きなボーナスゲームにチャレンジできるのだ。

ジェットローラーパイプめいろ

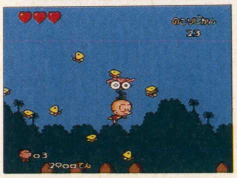


←複雑に入り組んだパイプを通り、時間内に出口へ抜けるのが目標。アイテム集めも忘れずに

ビルぶっこわし

←ボンク、ジャンプを使って、とにかくビルを破壊しまくれ! 時間内に全壊すればボーナス得点

ぷろぺらふらわ〜

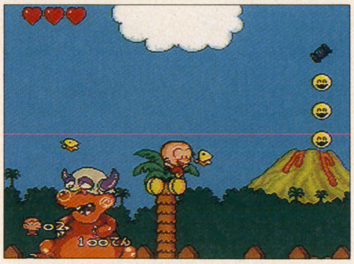


←花の種を使って、ふわふわと飛んでいるチョウチョを捕まえる。全部捕るのはなかなか大変だ

©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED

ステージ1を徹底解剖

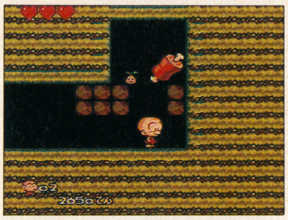
ステージ１は基本操作の訓練から応用までカバーする大事なステージだ。特にマップ攻略は、テクニック次第で攻略ルートが大きく変わり、得点にも大差が出てくる。ステージ２以降のマップ攻略の基本も、大半はこのステージで身につけられる。ここでは各シーン、攻略ポイント毎に写真を添えてステージ１を解剖していくぞ。



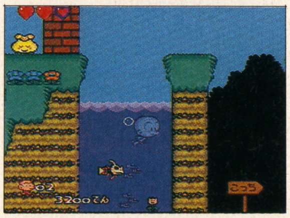
↑最初に出現する怪獣は敵じゃないぞ。ジャンプして乗ることもできる。踏み台に使ってみよう

ちっくんむら

ひたすら右に歩けばクリアだが、上下にルートをそらすと、いろいろなアイテムが発見できる。ルート外マップは得点アップの要なので、ここでアイテム探索の要領を掴んでおこう。



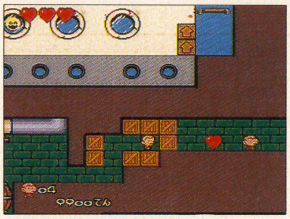
←終盤近くで、地面に詰まっている岩を壊すと発見できる



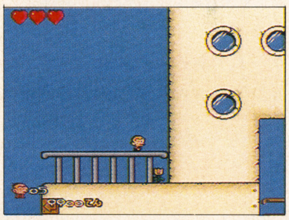
←クリア直前だが、ワザと池に落ちると、プチフラワーが

ぷーさんみなと

港のシーンでは、入港している船を右に通り抜けるのが最短ルート。だが、船に乗る前に海を探索、そして船底から船を隅々まで歩いて外に出ると、入手できるアイテムの数が全然違うのだ。



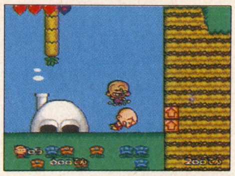
←最短ルートだと、この上を通過してしまうことになる



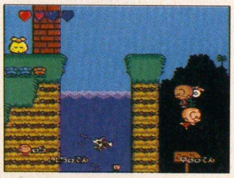
←船に入る直前にあるプチフラワー。柵から下りて取ろう

ちょっと薄暗いコイツは何者？

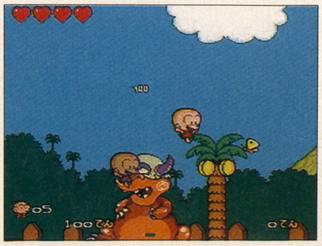
原人の後の薄暗いヤツは、二人同時プレイの時に登場する相棒、その名も「サブ原人」だ。この二人は一心同体、同時プレイの時は、ライフも残機もふたりで共同だ。また、お互いに当たり判定があるので、攻撃の時には気を付けよう。頭の上に乗ったりもできるぞ。



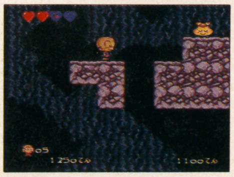
←コラコラ、悪ふざけはよしなさい。相棒を攻撃しても、何もいいことはないぞ



←このように、相棒の頭に乗れるのだ。大きい方が小さい方に乗ることはできないよ



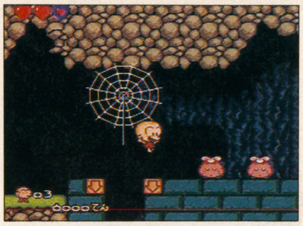
↑まさにウリふたつのサブ原人。お互いに間違って操作しないように注意しょう



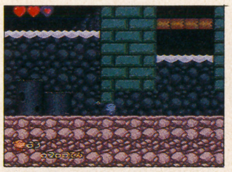
←相棒が画面から消えてしまった！ そんな時はセレクトボタンで呼び寄せられるぞ

わなわなどうくつ

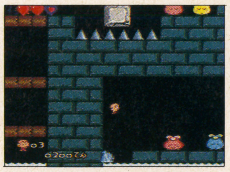
第２のシーンは薄暗い洞窟。テクニカルな操作が必要になってくるぞ。キャンディーで小さくならなければ通れない場所が多いので、赤いキャンディーの場所を覚えることが攻略のポイント。水中にたくさんのアイテムがある。



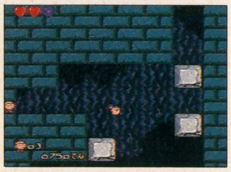
↑ジャンプボタンを押しっぱなしにすると、クモの巣に捕まってダメージを受けるぞ！



↑ポイントその１。左にある赤キャンディーを使おう。ここを通って細い道を抜けると……



↑……左のポイントを抜けたところ。赤と青の花は、プチフラワーと大きいハートを出すぞ



↑ポイントその２。右のブロックからスピンジャンプして、中央のブロックへ。そして１UP

◆◆◆ボス：アシゴジラ◆◆◆

ステージ１のボスはアシゴジラ。弱点は両足に支えられた顔部分だけだ。ジャンプして顔面にボンク……という方法が思い付くが、顔面へ攻撃するのは難しく、こちらの体力も奪われる。

ところが原人は、このアシゴジラの足に踏まれた場合、カニ原人化する。一見意味がなさそうだが、カニ化するとアシゴジラの顔の下に潜り込んでもダメージを受けない。さらにその状態で２ボタンを押すと、顔面を下から攻撃できるのだ。そのままジャンプ移動に合わせて顔の下に潜り込み、２ボタン連打でひたすら攻撃しよう。これでアシゴジラは簡単にやっつけられる。

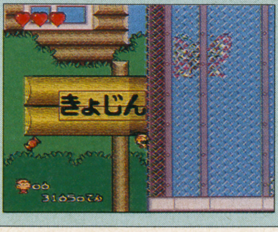
←ワザとアシゴジラの足の下で待ち構える。原人の体力に注意

←ここでひたすら２ボタン連打。相手の動きに合わせて移動しろ

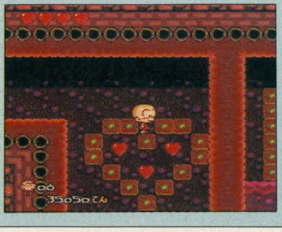
そしてステージ2へ……

アシゴジラは倒せただろうか。この後に待ち構えるステージ２は、巨大なコーヒーカップや水槽、虫カゴが登場する巨人の世界だ。マップ攻略はより難しくなるが、ステージ１で使ってきた基本技を組み合わせたり、応用させることでクリアできる。

ここでは紹介しきれなかった技もあるが、すべて基本はステージ１で学べる。ステージ１で押さえたポイントや攻略法をもとに、より高度な技の研究を進めてみよう。全体を通した攻略のポイントは、まず「あの場所には行けない」と思わないこと。逆に最初から、「あそこには行けるハズ」と疑ってかかると、思わぬ行き方を発見できることもあるのだ。間接的に壁を利用したり、遠くの足場からたどり着けることもある。常にマップ全体を考えてプレイしよう。



←カゴにかじりつく原人。中でも巨大な蝶が暴れてるぞ！



←ここは魚の体の中。来るにはちょっとしたコツが必要だ

PLAY THIS GAME

シミュレーション要素を持つシューティングだ！

デザートストライク 湾岸作戦

DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

◉MD◉EAビクター
◉4月23日発売
◉¥8900(税抜き)◉STG

ミッションの遂行、燃料および弾丸の補給、そして捕虜の救出と自機ダメージの回復……複雑な要素を順序よく組み立て行動せよ

◎文／塩田信之

やみくもに攻撃しても勝てないシューティング

このゲームには、プレイヤーが気を配らなければならないことがとてもたくさんある。

まず、面ごとに設定されたミッション。どのようなミッションがあるのかは右ページを見て欲しいが、5～6種類の指令を順番にこなしていかなければならない。

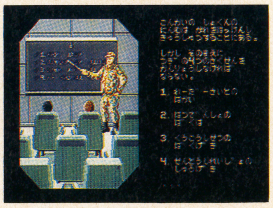
また、自機には3種類の武装があるが、それぞれ残弾数が設定されており、なくなってしまったら補給しなければならない。同様に、飛行を続けていれば燃料が消費される。これが切れてしまえば墜落してしまうので、その前に燃料も補給しなければならない。弾丸と燃料タンクはマップのあちこちに置かれるか、あるいは建物の中に隠されている。もちろん、数は限られているので、いつ補給するかのタイミングをあやまると任務の遂行が不可能になってしまうこともある。

同時に、行方不明になっている味方兵士の救出を行うことも重要だ。一度にヘリに乗せられるのは6人までだが、救出した兵士を着陸地点へ連れて帰れば、自機に受けたダメージを回復させることができる。これも、やみくもに救出するのではなく、回復に必要な人数ずつ小分けに連れ帰るなどのバランス調整が必要となる。

こういった戦況を確認しながら作戦を練る部分は、まさにシミュレーションゲームといっていい。そして、この作戦をしっかりたてておかなければ、クリアすることは不可能だ。

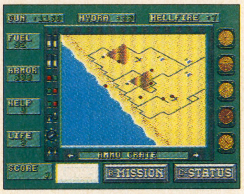
ゲームの画面からは、指の器用さを試されるアクションゲームの印象が強い。だが、実際のところ素早い操作よりも、しっかりした作戦をたててどの方向から攻撃するか、といった知的な要素の方が重要なのだ。

そう、だからこそこのゲームはあえて「シミュレーション的なシューティングゲームである」と断言したい。アクション要素もあり、戦況は常に変化する。そして、うまい作戦を立てるのもむずかしい。そこが、シミュレーション野郎にはたまらんのだ。自信があるなら挑戦してみよう。

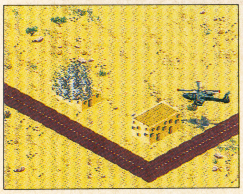


➡ステージの最初に指令が下される。すべて実行するのだ

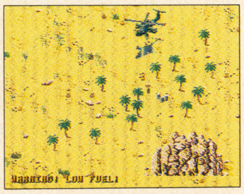
特殊工作部隊の任務



➡レーダーで目標を確認。その周囲にある弾薬や燃料、味方兵士の位置もチェックしておこう



⬅敵の施設を攻撃。敵の対空ミサイル砲台レイピアなどを破壊してから、施設を攻略するようにしよう



➡行方不明の味方兵士を発見。周囲の敵を倒してから救出しよう。上空で静止すれば自動的に救出される

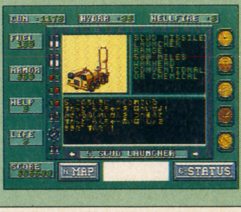
中東情勢とイラクのクウェート侵攻

『デザートストライク／湾岸作戦』は、現実の中東が舞台となっている。するどい人ならピンと来たのではないかと思うが、90年の8月から全世界の目を釘付けにしたイラクのクウェート侵攻と、それに対するアメリカ軍を中心とする多国籍軍の武力行使……いわゆる「湾岸戦争」が、このゲームの元となっている。

ゲーム中には具体的な国名や個人名は出てこない。だが、デモに登場する独裁者はどう見てもサダム・フセイン大統領を思い出させるし、2面の最終目的として登場することになるスカッドランチャーも湾岸戦争以来脚光を浴びてきた兵器だ。

中東の和平交渉はニュースでも報道されているが、今でも不安定な状況にあることは間違いない。またいつ戦争が始まってもおかしくない。世界情勢を知った上でプレイすると、ゲームの楽しさが倍増する……かも？

➡部下の言葉を聞かずに、無理なクーデターを遂行させようとする独裁者



⬅2面の最終目標となるスカッドランチャー。情報部員を救出して位置を聞け！

戦闘ヘリ・アパッチ

自機は実際の戦争でも活躍し、トム・クルーズ主演の映画にも登場した戦闘用ヘリコプター・アパッチ。ゲーム中にスタートボタンを押して確認できるステータスを紹介しよう。

GUN／機銃の残弾数。ライフルで攻撃してくる敵兵士や、反撃してこない物体などには機銃での攻撃でも十分。弾も大量にあるしね。

HYDRA／ロケット砲の残数。ライフルよりも破壊力が大きく、命中しやすい。これをいかにうまく使うかが攻略の決め手になるぞ。

HELLFIRE／ミサイルの残数。命中率も破壊力も最大だが、最高で8発までしか持つことができない。砲台に対しては惜しまず使おう。

FUEL／自機の燃料。これがゼロになると墜落するので注意。

ARMOR／敵の攻撃が当たると減り、ゼロになると打ち落とされる。

HELP／味方兵士を乗せている数。最高6人まで乗せられる。ランディング・ゾーンに運んであげよう。

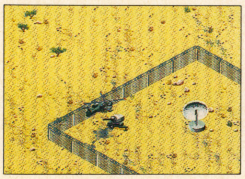
LIFE／自機の残数。燃料不足の墜落や攻撃で打ち落とされると減る。

 © 1992 Electronic Arts ※先月号のブロードウェイMDのコーナーで、本作品の発売日が間違っていました。読者の皆さん、関係者各位に御迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

ステージクリアまでに必要な手順

❶レーダーサイトの破壊

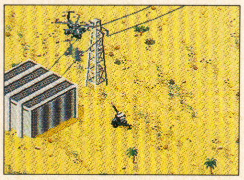
レーダーサイトは自機を察知して、敵の射程範囲を広げる働きがある。30ミリ対空砲ＡＡＡが2基防衛しているので、まず先にＡＡＡを破壊しよう。レーダーサイトを破壊してしまえば、かなり接近するまで敵に攻撃されずに済むようになり、ずいぶん楽になる。



←対空砲の強度は70。ロケット砲だと2発かかる。無視してミサイルで直接狙うのも良し

❷発電所の破壊

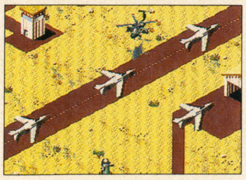
発電所は空港と戦闘指令所に電力を供給している。先に破壊してしまえば、敵は兵器を手動で動かさねばならなくなり、作戦遂行が楽になるというわけだ。やはり対空砲と対空ミサイルが防衛しているので、先にそちらを片付けよう。発電所は防御力が高いのだ。



→ミサイル弾を使っても、4発かかってやっと破壊できる。対空砲を破壊しないと攻撃がキツイぞ

❸飛行場の破壊

空港を破壊するためには、まず対空砲と対空ミサイルを破壊した上で、建物と駐機してる飛行機をすべて破壊しなければならない。建物は、破壊するとバズーカ砲を持った敵兵士があらわれたり、補給用の弾薬や燃料が出てくる。破壊する順番にも気をつけよう。

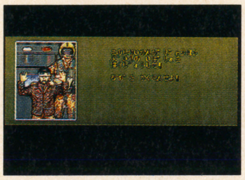


←飛行機は機銃でもすぐに破壊できる。落ち着いてひとつずつ確実に破壊するようにしよう

空港の建物を破壊するときに気をつけねばならないのは、敵のバズーカ兵士だ。バズーカは破壊力が大きいので、出現したらすぐにロケット砲で片付けるようにしよう。なお、弾薬や燃料を攻撃してしまうとそれも破壊してしまうので押し間違いに注意。

❹戦闘指令所の破壊

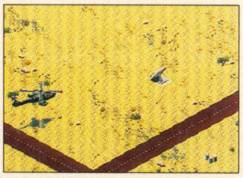
１面の場合、戦闘指令所はふたつある。どちらかに敵の司令官が隠れているので、ひとつ目で司令官を見つけたら残りにはもう用はない。味方兵士を助ける要領で司令官をとらえ、最終目標である情報部員の居場所を聞き出そう。周囲の敵の攻撃に注意すべし。



←司令官をとらえると、それまで謎だった情報部員の居場所が明らかになる。補給してそこへ急げ

❺情報部員の救出

情報部員救出に急ぐと、そこには怪しい建物が３軒ある。そのどれかに地下への入口が隠されている。他の建物には敵のバズーカ兵士が潜んでいるので、破壊するときは気をつけよう。階段を発見したらその上空へ移動し、救出部隊を派遣するのだ。

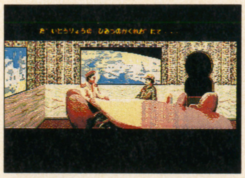


→地下への隠し階段の上空に移動すると、情報部員救出部隊が自動的に潜入を開始する

救出部隊を出発させたら、今度は脱出経路を確保しなければならない。周囲に自走砲ＶＤＡが数台集まってきているので、ミサイル弾を使ってすべて破壊しよう。

ＶＤＡをすべて破壊したら、階段から情報部員が脱出してくる。彼の上空へ移動し、ヘリに収容したら１面終了。

情報部員を収容したらその時点で面クリアになってしまうので、味方兵士の救出などやり残したことがあればその前に片付けておこう。面クリア画面になると、破壊した敵施設などの量で得点が計算されるのだが、味方兵士を助け残したりしていると得点がマイナスされてしまうのだ。



←面をクリアすると、グラフィックを使ったデモンストレーションも表示される。これも楽しみ

同時発売されるスーファミ版とのちがい

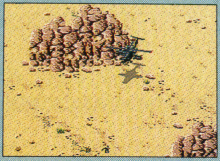
今回紹介したのはメガドライブ版だが、スーパーファミコン版も同時に発売される。

メガドラ版とスーファミ版では、基本的に違いはない。スーファミ版の方がグラフィックがきれいに仕上がっているが、デモンストレーションの画面が一部違っている以外、新たにつくり直した画面はない。操作性など、細かい部分で多少の違いはあるが、ほぼ完全な移植といっていいだろう。

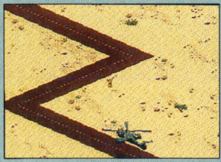
強いて違いを指摘するならば、スーファミ版は少々当たり判定が大きいようだ。こちらの攻撃も当たりやすい反面、敵の攻撃もよく当たる。こういった違いはプレイヤーの好みによって意見が分かれるだろうが、筆者はメガドライブ版の方が操作がしっくりくるように感じられた。

あと、スーファミ版の方がメッセージのスピードが早い。ついでに、メガドラ版ではなぜかカタカナが表示されないのだが、スーファミ版では表示されるので、メッセージが読みやすい。その代わり、メッセージが切り替わる速度も速くて、うっかりしてると、面クリア時にパスワードを記録し忘れてしまうことになる。この点にはちょっと注意しておいた方がいいぞ。

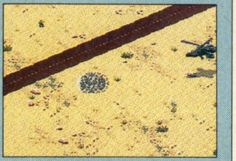
←グラフィックは断然スーファミ版の方がきれい。メニュー画面もずいぶん雰囲気が違う



→当たり判定がじゃっかん大きいため、岩などの障害物にも当たりやすい



←スーファミ版は地上の味方兵士などが少し見やすくなっている。これはちょっと嬉しい



→攻撃を当てやすいのだが、味方兵士や補給物資も破壊しやすいので注意をはらおう

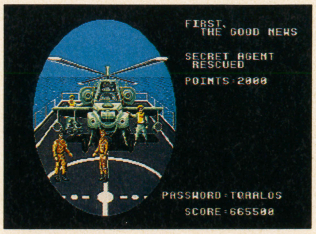
←ゲームの内容自体はまったく変わらない。面ごとのミッションなどは全部同じなのだ

まずはじっくり作戦をたてることが大事

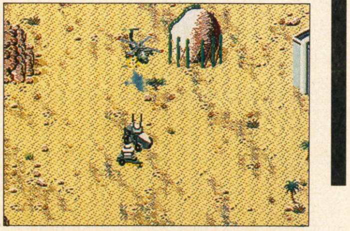
ミッションをひとつひとつクリアしていく間も、弾薬や燃料の補給、行方不明の味方兵士の救出などは同時に行わなければならない。しかも、補給や救出は急いでやればいいというものでもないのだ。弾薬や燃料の減り具合、それに自機のダメージを見ながら、適切な量だけ行わなければならない。

補給しに行く間だって燃料は減るし、敵の近くを通ればダメージを受けてしまう。だから、あらかじめ目標に近い位置にある補給場所を確認しておく必要があるし、ダメージがたまってから味方兵士を救出に行くのではなく、あらかじめひとりかふたりヘリに収容しておくなどの配慮も必要なのだ。

とにかく、面が始まったらマップを十分に確認して目標と補給、救出ルートを調べておく。これを怠っていたら絶対にクリアはできないぞ。



↑得点計算中から、画面の下にパスワードが表示される。忘れずに記録しておこう



↑２面以降、ミッションは増えるし補給物資も少なくなってくる。無駄な動きはできない

PLAY THIS GAME

『元朝秘史』で世界の支配者となるためのテクニック集

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

◉SFC◉光栄
◉発売中
◉11,800円◉SLG

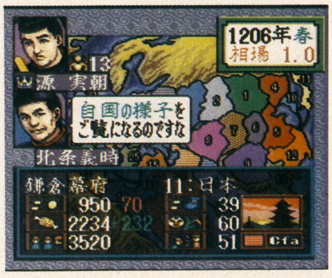
モンゴルの英雄チンギス・ハーンの人生を再現した『元朝秘史』のテクニックを一挙に公開！　目指すは世界征服なのだ！

◎文／猪野清秀

1:自国と他国の情報を正確に把握せよ！

どんなに簡単なSLGでも、敵と味方の情報がなければ勝つことは非常に難しい。逆に、両者の情報を正確につかんでいれば、適確な情報の判断をすることができ、それに基づいて正しい戦略を練ることができる。憶測や誤報で戦略を立てると、その情報が間違っていた時にはせっかく立てた戦略がまったく無駄になってしまう。

←敵国の情報も体力1の消費で見れる。敵をあなどるなよ



↑自国の情報はいつでも参照できる。暇さえあれば見て、自分の力をしっかりと把握しよう

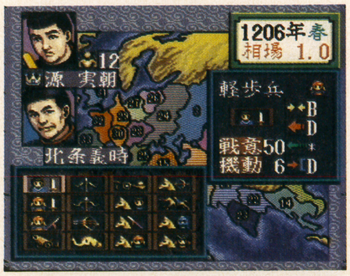
『元朝秘史』では、自国の情報はペナルティーなしで、他国の情報も体力１を消費するだけで見ることができる。ゲームをスタートしたら、まず自国とその周辺国のデータをすべて参照し、「自国より強い国がすぐそばにあれば不戦同盟を結んでおく」とか、「そばの敵国が弱いけれど、豊かな国なら早めにせめてしまおう」など、今後の戦略を立てる材料として利用しよう。

2:安い兵士を雇い、住民に加わらせよ！

『元朝秘史』に限らず、規模の大きい国取りタイプのSLGでは、人口が多いか少ないかが、国が豊かであるかどうかを判断する一つの目安となる。人口が多ければそれだけ働く人も多く、たくさんの収穫も得られる。兵士を徴兵するときも一度に大勢の兵士を徴兵できるだろう。働き手にしても兵士にしても、人は一人でも多い方がよい。

『元朝秘史』では時間が経てば少しずつ人口が増えるようになっている。だがその増加量は微々たるものだ（だいたい3〜5％くらい）。さらに徴兵はもちろん、疫病などのイベントでもバリバリ人口は減ってしまう。

もしじっくり腰を据えて国力を富ませたい国があるのなら、自然に人口が増えるのを待つだけでなく、積極的に人口を増やしていこう。方法は簡単。商人が来たときに傭兵を雇い、その傭兵を雇用直後に解雇して、住民に組み入れるのだ。１部隊の解雇につき人口は200も増える。部隊の種類は何でもいい。一番安い軽歩兵で十分なのだ。



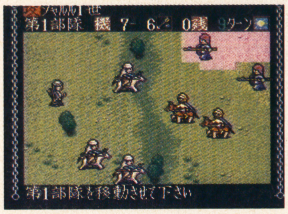
↑一番安い軽歩兵。彼らを雇い、直後に解雇すれば、安価に人口を増やすことができる

3:各兵の特徴をつかみ、優秀なものを雇用せよ！

『元朝秘史』の魅力の一つが、バラエティーに富んだ部隊の種類。歩兵や弓兵などの一般的なものから、近代兵器の象徴である火砲兵、そして象兵や投石機のような珍しいものまである。戦闘シーンではそれらの部隊が実際に戦場を動きまわり、敵に突撃していくのだ。見ているだけで楽しくなる。

部隊の種類は16。だが、実際に有益な部隊の種類はそれほど多くはない。数を揃えるためだけに存在しているようなものや、派手だけど役にたたない部隊もあったりする。

そこで、商人から傭兵として雇うにしても徴兵するにしても、下の４種類を重点的に配備してほしい。これらを選べば、かなり戦いは楽になるぞ。



←戦闘に参加する部隊の種類はさまざま。特徴をつかもう

彼らを選べば間違いナシ！優秀な兵科

武士

蒙古騎兵

象兵

投石機

 ©光栄

4:絶対守られる同盟を十二分に活用せよ!

同盟というと聞こえはいいが、ゲームでは口約束みたいなもので、平気で破る、あるいは破られるものが多い。

だが『元朝秘史』の同盟は、絶対的な不戦同盟である。一度その同盟が結ばれると、条約を結んだ際に決められた年数内は、絶対にその国から攻められることはないし、攻めることもできない。途中で同盟を破棄することも不可能なのだ。もちろんその国自身が他の国に攻め滅ぼされたら、その同盟も破棄される。相手国がなくなってしまうのだから当然だろう。

この「絶対に守られる」同盟をうまく利用する方法を考えよう。同盟期間内は、同盟国に対しての守りを考える必要がない。自国が多数の国に囲まれている場合には、いくつかの隣接国と同盟を結び、敵の数を少なくした上で、残りの敵国を倒していこう。同盟を結んだ隣接国に対しては、同盟期間が切れた時点で攻め込めばいいのである。

↑隣接国と同盟を結べば、その国への守りは不必要になる

↑相手から同盟を誘ってくることも。答えはもちろんOK!

5:相手国を略奪し、ボロもうけをせよ!

裏技に近いテクニックが、この「相手国での略奪」。「略奪」と聞くと、国力がすり減るイメージがあり、敬遠する人も多いだろう。だが、自国でなく敵国でそれを行ったらどうだろうか?敵国の国力が減り、しかも金を調達できる。これほど素晴らしいことはない。

具体的な方法は以下の通りになる。まず、敵国に攻めいる。この時敵国を攻め落とすだけの兵力は必要ない。敵と戦うことはないからである。

次に部隊を敵部隊に接触しなくてもすむ町や城に突入させて、その場で補給命令を繰り返す。これが俗に言う「略奪」だ。

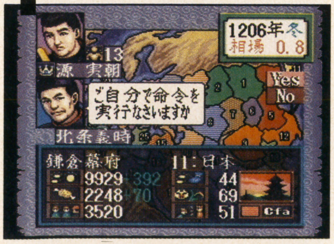
最後に制限時間前に退却する。すると戦いそのものは負けになるが、敵の国力は激減し、しかも自国には多額の金が手に入るよういになる。敵をすり減らせ、しかも自分がもうかるのだ。

このテクニックの注意点は二つ。一つは敵とは決して戦わないこと。もう一つが退却の際に敵に捕まらないことである。万が一の時のことを考え、セーブしてから略奪に望もう。

略奪をしまくれ!

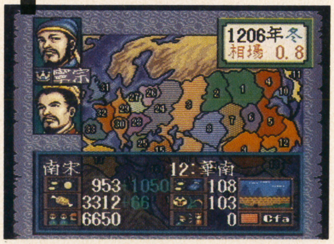
↑敵とは直接戦わず、離れた場所で調達をしまくる。戦闘中は退屈だが……

味方は大もうけ!



↑撤退後の自国。敵国から調達してきた資金で、金の保有量があふれんばかりに増えている

敵はボロボロ!



↑調達直後の敵国を見ると、民忠誠度が最低に。戦わなくても敵を弱めることができたのだ

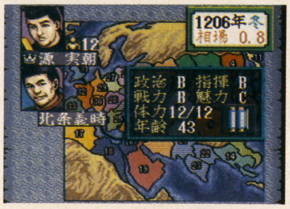
6:内政を充実して訓練し、人材を確保せよ!

国取りタイプのゲームの基本は「敵を攻めて領土を拡大する」である。『元朝秘史』もその言葉に違わず、敵国を攻めなければゲームは進まない。そのためにも、国を富ませて軍事力を増強する必要がある。まさに富国強兵だ。

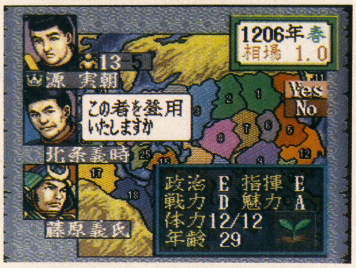
まずは軍備の後ろだてとなる国力を増大させよう。先に述べた方法で人口を増やすと共に、住民に十分な施しをする。また、政治能力の高い武将を政治顧問につけ、彼に農業や商業への投資をしてもらう(プレイヤー本人は投資ができない)。商人が来たら特産品を売りつけ、資金を手に入れる。

国力が大きくなってきたら軍事力も高めよう。傭兵を雇っただけで安心してはいけない。何度も訓練して訓練度を上げ、金に余裕があれば武器を買って武装度を上げ、戦力を高めるのだ。

部隊が強くてもそれを指揮する将軍がへなちょこでは、強い軍隊の力は半減してしまう。暇を見つけてはオルドをして頼りになる子を育てるのと共に、敵国を攻めたときに捕虜になる優秀な人材は積極的に配下にしよう。また、在野の将軍の中にも優秀なものがいる場合もある。積極的に活用しよう。



↑政治顧問には内政能力の高い者を任命しよう



↑在野にも優秀な人材が潜んでいる場合も多い。やる事が無くなったら将軍探しをしよう

↑オルドも重要な命令。生まれてくる子供は絶対に裏切らない将軍となるぞ

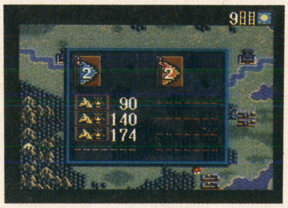
7:戦闘では敵部隊のせん滅を目指せ!

攻め込む準備が整ったら、いよいよ行軍命令を使って他国へ進軍だ!!

戦闘では敵の総司令官が戦死するか、敵部隊が全滅すれば攻撃側の勝利となる。だが敵総司令官は防御力がもっとも高い城に閉じ込もっている場合が多く、さらに彼を攻撃するために近づくと他の敵部隊がそれを阻止しようと邪魔をしてくる場合が多い。だいたい最後に残るのは敵総司令官の部隊である。

敵の部隊数が多かったり、敵部隊そのものが強力な場合、一度では征服しきれず、波状攻撃で攻めなければならない場合もあるだろう。だが一度戦闘が終わり新たに攻め直すと、部隊のダメージは回復してしまう。これでは波状攻撃の意味がない。

そこで、波状攻撃をするにしても、また一気に敵国を攻め落とすにしても、敵部隊を各個に集中攻撃し、部隊そのものを壊滅させるようにするのだ。一人でもその部隊に兵が残っていれば、戦闘の終了と共に元の数まで回復するが、部隊そのものが消滅してしまうと、新たに徴兵・雇用しない限り戦力は復旧しないのである。もちろんこれは味方にも言えること。味方部隊の全滅だけは避けて、戦闘しよう。



↑敵部隊を各個撃破し、回復不可能な損害を与えるのだ

↑敵の総司令官は城にこもることが多く、倒すのが大変

PLAY THIS GAME

7つの個性を操り、アークの謎に迫る

ELNARD エルナード

◉SFC◉ゲームプラン21
◉4月23日発売
◉¥9600◉RPG

操作はカンタン、展開はサクサク。かといって、薄っぺらなRPGとはちょいと違う。6人の仲間との出会いや別れを始め、ドラマチックなストーリーが待っている。噛めば噛むほど味が出るRPGだ。

◎文／山本 剛

"アーク"を求めし7人の戦士たち

この世界、エルナードには7つの〝アーク〟と呼ばれるものが存在する。これらをすべて集めた者は、強大な力を授かるという。

指導者シーダは、弟子を7人集めて5年間ほど鍛え上げた。そして、修業の最終試練として7つの〝アーク〟を集めるよう、弟子たちに命じた……。

これが、『エルナード』の大まかなストーリーだ。ゲームは、まず7人の弟子たちの中からひとりを選択することから始まる。

各キャラクターは、いずれも個性豊かなものばかり。下にひとりずつ説明しているので参照してほしい。

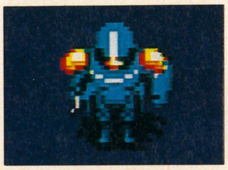
プレイするキャラクターを選択したら、名前を入力することになる。各キャラクターには始めから名前がついており、名前を入力する画面でなにも入力せずに終了すると、自動的にその名前になる。名前を考えるのがめんどうだという人にはいいだろう。

このゲームは、いわゆるコマンド選択型のＲＰＧ。だが、ややこしいコマンドはいっさいない。その場ですぐわかるようなものばかりだ。基本的なコマンドを簡単に説明しておこう。

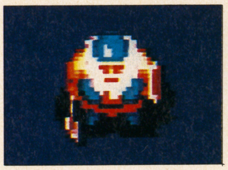
〝トーク〟：人に話しかけるコマンド。

〝サーチ〟：宝箱を開けたりするコマンド。

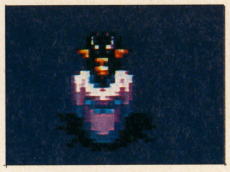
このふたつをキチンと把握しておけば、充分にゲームが進められる。ちなみに〝サーチ〟では本棚などを調べたりできるので、あちこちで試してみるとおもしろいだろう。



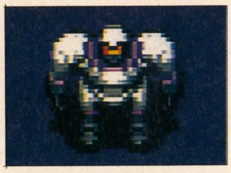
↑カムル・ドワンナ
人間の戦士。7人の中で、攻守および魔法のバランスが最もよく取れているキャラクター。初めてプレイする場合に最適。



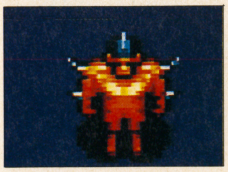
↑オルバン・ジェイス
年老いたドワーフ。攻撃力はトップクラスだが、魔法の才に少々欠ける。どちらかといえば玄人向きキャラクター。



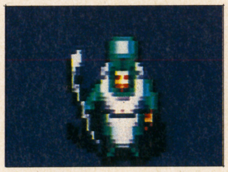
↑エスナ・ビジー
エルフの魔法使い。唯一の女性キャラクター。成長すると、冷気系の強力な呪文をどんどん覚えていく。攻撃力は弱い。



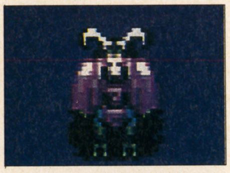
↑ラックス・タイザー
〝テツジン〟というロボットのようなキャラクター。HP、防御力が高い。テツジン専用の攻撃魔法が使える。



↑ウィルミー・ペリン
エイリアン。素早さが高く、他の7人よりレベルアップが早い。ただし、専用の武器や防具しか使えない。



↑バルス・サイザー
人間の僧侶。当然のごとく、回復系の魔法が得意。そのため、攻撃力などは低いが、長い旅に耐えることができる。



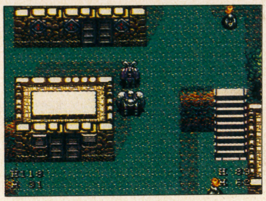
↑レジース・リムル
魔族。攻撃力が高く、強力な魔法も早くから使えるようになる。ただし防御力は低い。短期決戦型キャラクター。

力を合せて闘う

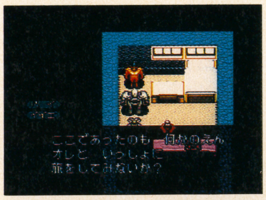
このゲームでは、自分以外の残り6人のキャラクターとパーティ組んで、冒険を楽に進めることができる。といっても、そう簡単にはいかない。

各キャラクター同士には相性があって、それが合わないとパーティを組むことができないのだ。それどころか、戦闘になる場合もある。

パーティを組むには、各所にいるキャラクターに話しかければいい。このとき、一度断られても、よほど相性が悪くない限り、レベルアップしてから話しかけると仲間にできる場合がある。



←パーティを組めるのは常にひとり。新しい仲間を入れると、前の仲間は離れる



←相性のいい仲間の誘いを断ると、もう一度、仲間にするかどうか聞いてくる

←これは闘いの誘い。相性がよくても、流れによってこうなることがある

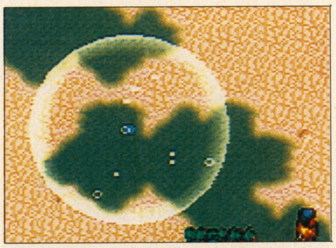
旅の案内人"クリスタル"

ゲームを開始した直後、シーダから〝クリスタル〟を授かる。これは早い話がアークを探知するレーダーのようなもの。冒険を進めるにあたって、必要不可欠なものだ。

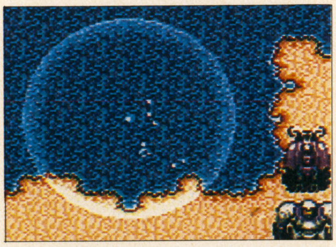
このクリスタルは、フィールドやダンジョンでしか機能しない。だがモンスターの動きや宝箱の位置もわかるので、非常に便利である。

これのおかげで、傷だらけで街に戻ろうというとき、ヘタにモンスターと合わずに済むのだ。ただしちょっとしたアクションが必要だが。

また、フィールド上では街の場所も表示される。つまり、経験値稼ぎなどのときに、街からあまり離れずに済む。



↑中心が自分。○は街や城など。白いドットはモンスターである。ドットが黄色いと宝箱で、赤いドットはアークを表している



↑よく見るとわかるが、モンスターは常に中心、つまり自分に向かって移動してくる。これを見切ると、無駄な戦闘を重ねなくて済む

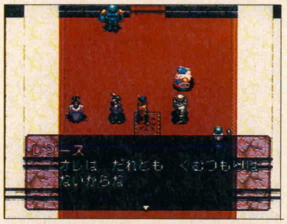
©1992 PRODUCE/ENIX

独りぼっちの旅立ち

このページでは、ゲーム開始から前半部分の攻略をしていく。

まず、シーダからクリスタルを受け取った時点で、本格的な旅立ちとなる。周りには6人の修業仲間がいるが、ここではパーティを組むことはできない。しばらくはひとりで冒険をしなければならない。だからといって、旅立つ前に6人から話を聞くのを忘れないように。ここで話を聞くことで、各キャラクターの性格がわかるのだ。この時点で、誰とパーティを組むべきか、誰が仲間になりにくいかの目星をつけておくのである。あとで必ず役に立つ。

シーダの部屋を出ると、左右に部屋がいくつかある。その中には宝箱があるので残らず開けておこう。それが終わったら、いよいよ冒険に出発だ。

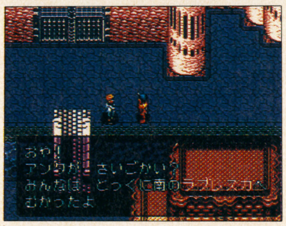


←中には、とんでもない野望を持っているヤツがいる

←道具屋の脇のおばさんから、回復液がタダでもらえるのだ

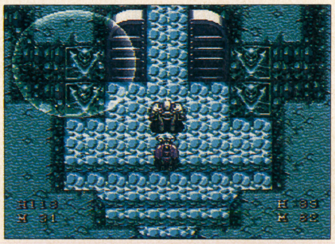
“アースの門”の開放

レミールの街から南に歩くと、ラブレスカという街がある。ここで、人々からアランスの城に行って〝アースの門〟の鍵を取ってきてくれと頼まれる。この鍵がないと門が開かず、南に行くことができないのだ。アランスの城はラブレスカの東。さっそく小手調べだ。



←門が開かないため、街中の人々が困っているのだ

↑アランスの怨霊、ラムス。こいつを倒すと鍵が手に入り、城のモンスターが消え去る



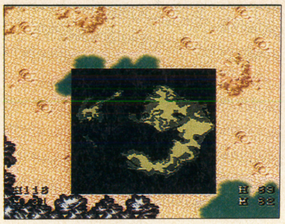
↑アースの門。ここで鍵を使えば、門が開く。まずは第1関門突破というところだ

“メレナーム”の謎

アースの門を抜ける途中、賞金稼ぎのパイソンが前にたちはだかる。彼を倒さない限り、先には進めない。

門を抜けた先には、港町ボンロがある。ここで、初めてパーティを組むことが可能となる。選んだキャラクターによってはまだパーティーを組む必要はないかもしれないが、先のことを考えて、パーティを組めるなら組んでおいた方が無難だ。

この街には、ラブレスカで地図をもらう約束をした、ゲインの家がある。さっそく行ってみるが、彼はいない。



←魔法の地図は、自分の現在位置を知ることができる

街中をあちこち聞き回って、ようやく彼をつかまえることができる。そして、〝魔法の地図〟の入手だ。

ボンロでやることは、基本的にこれだけ。船には乗れないし、〝メレナーム〟については、ゼレスという街に行けばもっと詳しく聞ける。というわけで、アイテムや武器などを必要なだけ買い揃えたら、さっさと旅立とう。

←向こうから定期便が来ないのではしかたがない

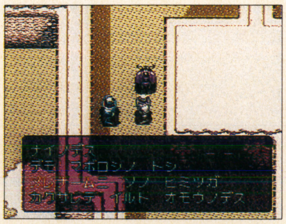
ボンロを出、海岸沿いを南西に歩くと、ゼレスの街が見えてくる。

この街では、ときならぬ〝メレナーム〟フィーバーが起こっている。誰に聞いてもメレナームの話ばかりだ。メレナームとは、太古に栄えていた文明で、現在は西の海に沈んでいるという。そこには宝物が山ほど眠っているのだそうだ。ブランツという学者がメレナームの入口を発見したというので行ってみる。すると、彼はモンスターを倒す力がないので、そこまで連れて行ってほしいという。

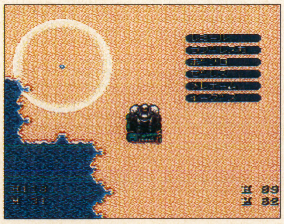
目標は西の洞窟。そこに行くと、なんとクリスタルにアークの反応が出る。ここで手に入るのは〝風〟のアークだ。

洞窟の終点でブランツが細工をすると、メレナームへの門が開いた。そこには廃墟が広がっている……。

この続きは自分で確かめてくれ！



←メレナームは、テツジンにとって重要な場所らしい



←〝風〟のアークは、一度訪れた街に一瞬に戻れるのだ

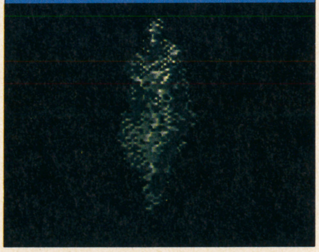
前半登場の主なモンスター

ゴブス

ザコキャラとはいえ、レベル1の段階ではそれなりの強敵だ。何匹も倒して、できるだけ早くレベルを上げよう。

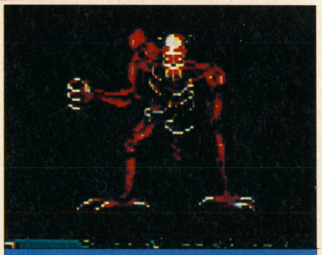
ついでに、戦闘の手順もこいつとの闘いで学んでいくといいだろう。

ゴースト



ダンジョンでのみ出現する。

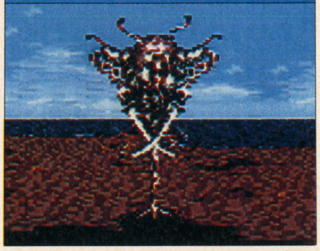
回避率が高く、MPを吸い取るブロットの魔法を使ってくるので、始めのうちは倒すのに少々苦労する。一撃で倒せるようになったら心配はいらない。



アンデトール

攻撃力が高いので、序盤は1匹だけでも強敵。他のモンスターと一緒に出てくると、ボワールの魔法で死んだモンスターを生き返らせてしまう。多数出てきたら、まず全力でこいつを倒せ。

ソウルハード



攻守ともに能力の高い、前半の好敵手。2匹で出現するこいつを楽に倒せるようになったら、メレナームへの洞窟は簡単にクリアできるはず。

アイスの魔法を使ってくるので注意。

ILLUSTRATION BY HARUHIKO MASUDA

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

発売元：株式会社ゲームプラン21

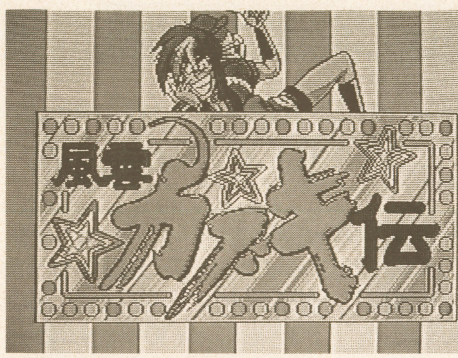
販売元：株式会社エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F PHONE：03(3371)5581

エルナード攻略ガイドブック
5月上旬発売予定 ¥980(税込)●小学館より発売
「全国の書店でお買い求め下さい」

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

桜の花と共に新学期の始まり。一歩一歩近づいて来るカブキ伝の足音。今月は、なんとタイトル画面がお目見えだ。発売日も7月10日に決定したぞ!!



●受験生であまりできないけど天外IIをやっています。とにかくスケールがでかい(何いってんだいまさら)。面白いですねぇ、長篠城のウナギのセリフには超感動っ!
(宮崎県・子猫丸)

先月号の静岡県・虹巻のハガキに思い当たる覚えがある人は多かったようで、今月はこの〝ウナギ関係〟のハガキが多かった。〝超感動〟ってのもスゴイが、このウナギのセリフにワビサビを感じる人は多かったよう。他にも、〝この場面のこのセリフ!〟てのがあったらどんどんハガキおくれ。

●カブキ伝も、IIのようにクリアまで80時間くらいかかるのだろうか。でもウレシイ。
(神奈川県・くろすらいむ)

いつぞやの広井王子さんのお話しにもあったように、今回はそんなに長くはならない様子。このくろすらいむのハガキからも、〝ちょっとスタミナが…〟という心配のニュアンスが出てるけど、やはり一部の人たち(特にゲーム誌のライター)には、IIは〝RPGデスマッチ〟であったよう(笑)。

●カブキ伝オープニングのカブキ様がとても良い〜! どこのシーンもとてもかっこいい。でも夏に発売というと、ちょうど私の受験の時…(泣)。でもやるっ!(自爆)
(長崎県・賢王なお)

ギャハハ。早々と自爆を申告したか、賢王。でも今時の受験生は大変だよなぁ。次から次へと繰り出される大作ゲームの誘惑を断ちつつ勉強しなきゃならない。まぁ、自爆するなんていわずがんばっておくれ。

●俺のクラスでは、なぜか今頃天外Iがはやり出した。なんで今頃になって…。さぁ、みんなで考えよう!(神奈川県・MASTER)

そうそう、確かにはやっている。別にMASTERのクラスだけじゃないよ。でもはやっても不思議ではない。SCD−ROM版のIも出たし(Duo買わなきゃいけないけど)、テレビでアニメまで放送された。IIを終わらせた人たちがこぞってIをやり始めたというのは考えられる。まぁ、カブキ伝の発売までまだ間があるので、待ち切れない人たちがやり始めたのかもしれないな。

閑話休題。以前このページで天外のミニコミなど作っている人がいたら送っておくれ、と書いたことがあったけど、最近投稿ハガキの山の中にチラホラとミニコミが見つかるようになってきた。で、今月はその中から一冊。左の写真中段の〝神炎〟と書いてあるのがそれ(イラストみたいに見えちゃうよね、ゴメン)。東京都の秋山緑から送られてきたものだ。内容は天外漫画のショートストーリー集。なかなか面白かったし、製本がとてもキレイだったので、第一号として載ってもらったぞい。これからも紹介していきたいと思っているので、こういったミニコミを作っている人がいたら、どんどん送ってきておくれ。

それでは今月のBGM人気投票。

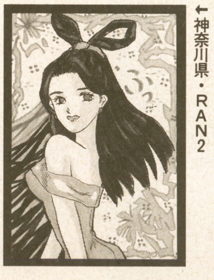
1位・Lマップ　72票
2位・卍丸のテーマ　69票
3位・殺意　49票
4位・カブキのテーマ　44票
5位・神との別れ　40票

先月に続いて(笑)Lマップに大量の組織票が入り、ついにトップに。一方で、卍丸のテーマは地道に票を伸ばし続けています。最近はいろいろな曲に票が分散して、順位があまり変わらないなぁ。とはいえ、この本が出る頃には投票は締め切られているので、来月は最後の発表になります。最終結果はいかに? というところで、来月をお楽しみに。

➡東京都・秋山緑(ミニコミ)

➡岩手県・いーとはーぶ

➡北海道・はぶ



➡神奈川県・RAN2

➡福島県・高見鬼若

JOY&MIKE カブキ伝地獄耳

ジョイ君、今月はロンドンでの写真がいくつか手に入ったんだって? 見せておくれよ。

うん。空港の税関と、ブライトンの町の土俵のものの2点だよ。

まだあまりキャラも写っていないし、そこでのイベントも明らかになっていないけど、ロンドンでの一行の活躍が楽しみになってくるよね。

ジョイ君てばロンドンへ行ったことあるもんだからなおさら楽しみなんだろ? ヒースロー空港でウンコをしたことがあるってのがジョイ君のハイカラ自慢話のひとつだからな。

五月蠅。それと、声優さんたちの声の収録も完了したようだよ。牧瀬里穂ちゃんをはじめ、山口勝平さんや井上あずみさんといったおなじみの面々を見ると、改めて天外ってすごいなぁと思うよね。

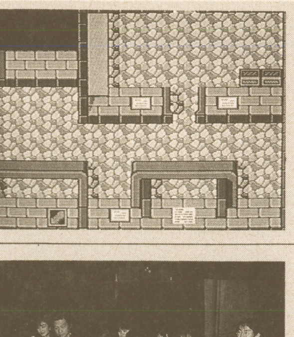
ロンドンに土俵があるというと、まさに〝ロンドン巡業〟といった感じだよね。プッシュ富士山の活躍がそこで見られそうだな。何か裏技コマンドを入れると、意外な人との取組がある、なんてのがあったら面白いよね。例えば…。

阿国とスモウがとりたいな、なんて考えてんだろ?

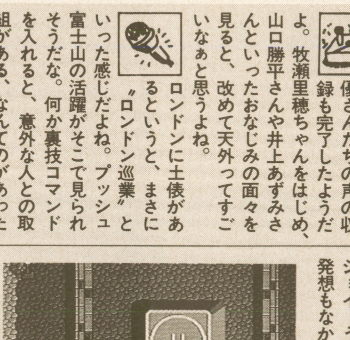
そうそう。それで、〝フガフガ〟とかサバおりをかけると牧瀬里穂ちゃんの〝あ〜ん、ギブアップ♥〟なんて声が出てくるとかね。

いつもながらの貧困な発想だなぁ、マイク君。でも税関でも何かありそうだよね。パンツの中を〝調べる〟となぜか白い粉が出てきたりして、うまい言い訳を選ばないと日本に強制送還されちゃう、とか。

うまい言い訳ってのは〝誰かが勝手に入れた〟ってヤツ? ジョイ—うん。マイク—君の発想もなかなか貧困。



➡ロンドンの税関。空港内にはパブもあるらしいけど…



➡土俵。入口に〝のぼり〟が立っているけど、ここでは何がある?

➡声優のみなさんがもっている本は台本。欲しいなぁ

今月のお触れ書き　最近誤植が多いという指摘のお便りがよくくる。ごめんよ。気をつけるから許しておくれ。〝普通〟のお便りも待ってるからね。

〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 宝島社 ヒッポンスーパー編集部 天外魔境ファンクラブジパング通信係まで

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストマスターズクラブ

友の会

●うをっとびっくり！　白黒ページは初体験ッ♥　ドキドキ♥ハガキが増えてたのに残念無念。トホホのホってヤツです。まあページが白黒になったからといってパワーダウンする必要はなし！　ガンガン力入れていっちゃいましょ。ゴーゴーレッツ碁。

FROM MASTER'S TO MASTER'S

【ラナルータでバグ】

♥ラナルータでバグが発生するというせいらさんへの返事だよん。(美弥)

私のもなりました。場所はサラボナでしょう！　中に入れなかったってコトはなかったけど、主人公たちが真っ黒になったり、見えない壁ができたり、噴水が6つに！　っていうことが起こりました。外に出ると直りました。

No.0977　京都府・チャシャ

♥同様意見多数！　あたしもラインハットでぐひょぐひょよお。(美弥)

【アイシスは誰の子孫】

♥ミネアだ、ライアンだ、との意見の間に飛び出してきたこの一発。(美弥)

もうひとり忘れてませんか？　予知できる人物を。それはアリーナの父上です。その血をアリーナが受け継いでいる可能性もあると思います。強い戦士の育成にも励んでるみたいだし。

No.0978　埼玉県・空賀葵

♥またまた同様意見多数！　(美弥)

No.0158　静岡県・夢狩！

♥Sa・GaIIのパーティーから…ああっ、非国民！(美弥)

No.0982　埼玉県・AMINA

♥今号のデマ！　探しても無駄無駄無駄無駄ッ！　(美弥)

No.0983　北海道・T・SATO

♥あたしもそー思う。女の子もイヤかなぁ…。(美弥)

ドラクエVの話は尽きぬぞ

No.0981　北海道・水神藍湖

♥独特のタッチがカッコE！　もうちっと小っこい字をデカくかいてくれるとハッピー。(美弥)

【エ○○ー○戦ご報告】

6ターンで倒しました。おすすめパーティーを教えます。スライムナイトを3匹連れていきましょう。武器ははやぶさの剣を3本。防具はできるだけメタルキング系のものを。なければ炎、吹雪を軽減できるものが良いです。たたかいのドラムも忘れずに。スライムナイトがいない場合、ピピンがかわりになります。もちろんレベルは99で！

No.0979　鳥取県・新参者

♥証拠はないんだけど、とりあえず信じましょう。6ターンかぁ…。(飯田)

【キャラクターイラスト】

どうやったら鳥山氏のフローラ、サンチョ等サブキャラのデザイン画が見れるのでしょう？　ガイドブックにイラストを描かれているのは別人ですし。ヒッポン誌上で特別公開しませんか？

No.0980　栃木県・勇者超ゴハン

♥答え。鳥山先生はサブキャラのデザインはしとりません。超ゴハンくんの言う「Vジャ○プ」に載ってたヘンリーも別人が描いたものですな。(飯田)

ドラクエI・IIに期待大!!

【Love Song 探して】

「Love Song 探して」ですが、もしかするとアンナじゃなくてあの2人組が歌うかも。みなさんそうは思いませんか。ぼくはたぶんそうだと思うんだけどなあ。

No.0984　大阪府・エナル＝ナグモ

♥ペルポイの町に謎の2人組出現!!　歌い終わるとバシルーラ！　山彦の笛で歌声を消せ！　ってか!?　(美弥)

【心配ごと】

ドラクエI・IIについて心配なことは、ユーザーフレンドリーを目指すあまり「やたら高い上、消耗品のカギ」や、「たいまつの範囲ギリギリ外の宝箱」「回り込み大王、影の騎士」「始まりはいつもラダトーム」「スカるな会心の一撃」そしてあの「太陽の石!!」などがなくなったりしないかということです。自分は死ぬほど苦労したんだ。初めてやる連中も苦労すれー。

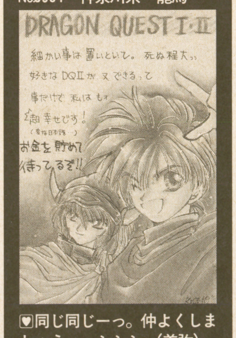
No.0751　北海道・信山☆しんざん

♥ファン心やね。でもなくなるんだろうな。(IIの難易度下げんでくれ美弥)

No.0985　千葉県・ねこ

♥ボートピアじゃなくてア○トレ○ザーとみた！　(美弥)

No.0954　神奈川県・龍馬



♥同じ同じーっ。仲よくしましょう〜。ふふふ。(美弥)

No.0256　神奈川県・くれあれもん

♥アンナというよりアメコミ版ギル○ート←失言。(美弥)

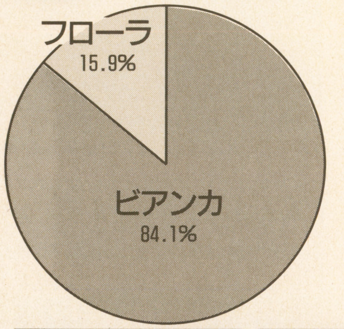
No.0986　千葉県・オベロン株蔵

♥パッケージイラスト(?)のイメージそのまま！　(美弥)

ドラクエVアンケート結果大発表 後編

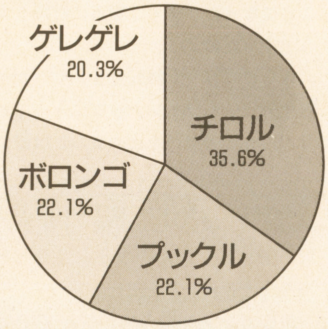
じゃーん！　先月号に引き続き、アンケート集計結果の大発表！

6 あなたはどっち？

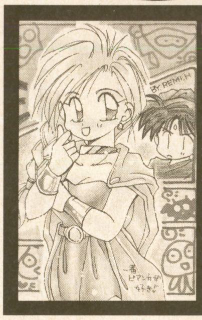


なにが「どっち？」なのかは左の答えから想像してくださいな。もちろんこれは１度目のプレイ。ビアンカを選んだ人でも、『熱狂的なビアンカファン！』という人は意外に少なく、ストーリーに流されたという人が大部分。たぶん50%以上はこういった浮動票なのだ。フローラ派にも浮動票はいて「みんなビアンカを選ぶだろうと思ったから」というあまのじゃくくんや「フローラを選ぶとどうなるか試してみて、そのまま進めてしまった」というゲーマーくんがチラホラ。

7 アイツの名前は？



アイツが誰なのかは左の答えから導き出しておくれ。で、結論。「なんだ、人気の偏りはあんましないのね」ってこと。さすがに音の響きがかわいいチロルがいちばん人気で、あとはほとんど同じ。チロルを選んだ人の中には、「ハスキー犬の子供に『チビ』と名前をつけ、成犬になっても『チビ』と呼ばなくてはならない違和感があった」という人もいたぞ。また、ゲレゲレは好まれ方が極端。「これっきゃない！」という人と、「ゲレゲレだけはイヤ！」という人の二派に分かれたのだ。



No.0987 北海道・疾風れみ

No.0890 長崎県・賢王なお

8 1番印象的なシーンは？

1	幼年期ラスト	50票
2	妖精の城の絵から…	45票
3	石化	43票
4	結婚	30票
5	結婚前夜	14票
6	最後の洞窟での出会い	12票
7	できた（なにが？）	11票
8	父の手紙	10票

票がばらけたので、パーセント表示じゃなくて票数で発表するぞ。左がイベントなんだけど、やっぱりみなさん規制の厳しいイベントがお好き。そりゃそうか。だから規制してるんだもんな。プレイしていない人にはなんじゃこりゃっていう書き方だけど、プレイし終わった人にはわかると思う……。1位のアレは、みなさんハガキにひとこと「ぬおおおおおーっ」と書いてくれました（笑）。わかりやすい表現法ですな。次点には天空城最初のイベントとか、あの村に春が来たとかが人気。

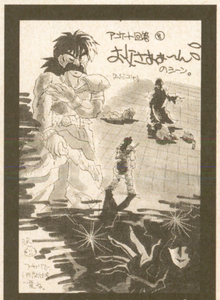
9 1番印象的な音楽は？

1	感動シーンの曲	28票
2	結婚ワルツ	27票
3	船	24票
3	塔	24票
5	魔法の絨毯	22票
5	中ボス戦	22票
7	愛の旋律	19票
8	オープニング	18票

これまた票がばらけました。１位の『感動のシーンの曲』っていうのは、パパスの手紙を読んだり、回想シーンに流れたりするＣＤ未収録曲。「なんでＣＤに入ってないんだ！」と不服の声をたくさん聞いたぞ。『愛の旋律』というのはルドマン邸の別荘で流れている曲。これは前の質問で『結婚前夜』に票を入れてくれた人のほとんどがこの曲を選んでくれたのだ。『中ボス戦』は「ＣＤで聞いたらすごくカッコイイ曲だった」って人が多い。自分もＣＤのなかで一番好きな曲だからなあ。次点は『天空城』『戦闘』『フィールド』。

No.0481 東京都・佐伯ＭＡＲＩ

No.0623 兵庫県・葡萄糖



No.0048 京都府・岩崎プル

No.0531 千葉県・くさなぎ依竜

WRITERS

カメさく飯田

徹夜の日々が続いている。昔「てつや！　なんばしちょっけん！」という流行語があったなあ。関係ないか。

スライム美弥

12月号訂正。Love Song探してのシングルＣＤはないっスね。テープだけだわ。すまぬ。Ｋ・小船井よ。

ハガキを待つ！

ドラクエシリーズに関する意見、イラスト、なんでもおよこし。時期的にIIIに関するネタは載りにくいけど、集まれば載せるわよん。４月20日までのハガキを６月号に載せまーす。あてさきは右の通り。え？　ＪＩＣＣ出版局のところを宝島社にしろ？　あらま、トホホ。（美弥）

No.0063 北海道・ゆーきゃん

CLUB邪教の館

移植も決まって活気づく『真・女神転生』の周辺

MEGA-CDはシムス、CD-ROM²はアトラスからの発売……。『真・女神転生』の世界はスーパーファミコンだけでなく、新たに2つの機種で広がることになった。まずは素直に祝福しよう。やったね！

さらに『真・女神転生Ⅱ』や『女神転生外伝』もラインナップに入っており、もうこの勢いを止めることは誰にもできない。はたしてどこまで行くのか、『真・女神転生』と心中する覚悟の私としては、行くところまで行ったろうじゃん、という気持ちである。

当クラブでもバーテンダーがぶっ倒れないかぎり、地の果てまで追いかけるつもりなので、読者の皆さんも覚悟しておいてほしい。

え、その前に単行本？　それは……。

☆当クラブ所在地☆

単行本の制作が遅れに遅れて、今必死に働いているバーテンダーを元気づけるため、『真・女神転生』への愛あふれるお便りを募集中！　宛て先は

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社HIPPON SUPER／
編集部CLUB邪教の館係まで

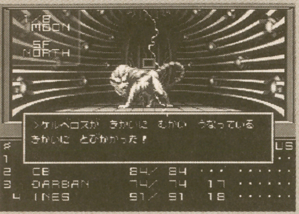
MEGA-CD&CD-ROM²『真・女神転生』はどうなる!?

ずいぶん前からウワサとしてささやかれていたことだが、ついにメガドライブとPCエンジンへの移植が正式に発表された。スーパーファミコンの大作RPGが自社ブランドによって別の機種へ移植されるのははじめてのこと。それだけに大いに注目が集まるところだ。

すでにご存じのことと思うが、MEGA-CD版はシムスからの発売で、開発も同社が行う。アトラスは開発に関しては基本的にノータッチで、アドバイスを送る程度のかかわりになるようだ。

もっとも気になるストーリー面の移植については、スーファミ版を忠実に移植し、ディティール面で手を加える模様だ。3Dのダンジョンはスムーズなスクロールを行う、ビジュアルシーンの追加などが検討されている。またオリジナルの悪魔も追加が予定されており、これには新たな特殊合体も入るようだ。

PCエンジン版もMEGA-CD版と近い内容が検討されているようで、やはりビジュアルシーンの導入が予定されている。これにはナレーションも入るようだが「『真・女神転生』の雰囲気にあった声優を起用する」とのコメントがあり、その人選が注目される。いずれにせよ、こちらも企画が立ち上がったばかりで、まだ詳しいことは明らかにされていない。やはりPCエンジン版オリジナルの悪魔や武器なども検討されているようだが、まだ未定である。こちらはアトラスが直接開発するので、PCエンジンで金子さんのグラフィックがどのように表現されるのか、増子サウンドがどうなるのかなども要注目ポイントとなるだろう。個人的には増子サウンドの行方がもっとも気になるのだが……。



↑PCエンジン版の移植も忠実に行われるらしいが、ケルベロスに関しては何か新たなイベントが加わるとのウワサを耳にした。それが真実なのか、いずれはっきりする……

ただ、安易なビジュアルシーンにだけはしないでほしい。CDだからアニメ調の絵と音声を入れてみました、では熱烈な『真・女神転生』ファンとしてちょっと情けないものがあるぞ。アトラス側も充分わかっているようだけど。他メディアでの展開は大いに歓迎だが、その部分に注意を払っていただきたいと思う。『真・女神転生』らしさが十二分に発揮された移植を望もうではないか。

おわびでございます

先月号の当クラブ「MEMBER'S ONLY」におきまして、「このバグについては〜」以下の記述が不適切でした。読者の皆様及び㈱アトラスにご迷惑をかけたことを心よりおわびするとともに、以後より一層の慎重さをもって記事制作にいそしむ所存です。なお、㈱アトラスはユーザーへのサポート電話を設置しております。

アトラスユーザーサポート電話
03-5261-9191〜2
毎週水曜日　午後4時〜6時の間

同記事内にありました現象がおきましたら上記へご連絡ください。㈱アトラスがきちんと対処いたしております。　成沢大輔

MEMBER'S ONLY

★CDの『真・女神転生』は大好評で、品切れ店続出。もうすでに再販されているはずなので、まだ聞いていない人はレコード店へダッシュ！　CHAOS-DISCのアレンジは「原曲がわかりづらいけど、雰囲気が見事に再現されている」との評価が多い。ブックレットも楽しんでいただけたようで、ひと安心なのでした。

●テスト中に「この科目がわかる人と2身合体できたらなあ」と思った。でも合体したい相手が自分より勝っていると、逆に吸収されてしまうとか……。それじゃあ合体にならないか。

CODE0072　大阪府　平新一

★私はしょっちゅうそんなことを考えながら仕事してるのだ。でも合体するより、2身分裂したいもんだ。

●クー・フーリンとエンジェルの性別を教えてっ!!　見た目女だけど、言葉が男っぽいのよね。両方とも。

CODE0073　愛知県　るしふぁーEAST

★まずクー・フーリンは まようことなく男です。エンジェルは女性形だけどどちらともいえないような気が……。次回までに鈴木さんに聞いときます。

●「六本木のアリス」といえば、カオスヒーローに正面切って"変"と言い切ったのは彼女のほかあるまい……。

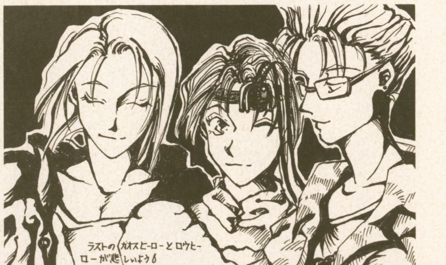
CODE0074　愛知県　真

★強気が人気の証し。いつか復活してほしいキャラだよね。

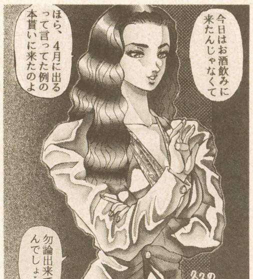
●CDのブックレット中の小説は「フンドシ一丁でクーデターを起こしたヘンなおっさん」というゴトウのイメージを一新して余りあるものでした。素敵。

CODE0075　福島県　SONARTA

★鈴木さんの力作でした。さすがはマンガ版の原作者であります。新たなゴトウの魅力があふれているよね。



↑CODE0076　兵庫県　銀路　この3人、所詮は水と油。どこまでいっても混じりあうことはなかった……と思うのだが



←CODE　0020　東京都　翁長直美
あっ、すみません。まだ作ってます……

↑CODE0077　石川県　吉田早真
そりゃもうおおせの通りでして。でも、私にはせんぬきの方が重要でして。そいつがないとビールを飲むこともできないもんで……。せんぬきついでに取っていただけませんですかね。どうです？　アナタも一杯ヤリますか？

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

2590

5180

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

このページのサーチに成功した瞬間にあなたは少しだけいつもとは異なった空気を感じとったに違いない。なぜならばそれは通常の文字の塊ではなく表組がどっしりとページを占領しているからだ。そしてやがてあなたはなぜこのページがこのような作り方をされているのか薄々と気づいていくことになるのだ。

あなたはどれがお好き？種族に関する意識調査

3月号にて募集告知を行った職業別種族使用に関する意識調査の発表どえす。いつもいつも「企画ものには数カ月の遅れがつきもの」なあんて思っているあなた、馬鹿にしたらば百烈チョップ、何と早くも今号にてデータを集計しての分析結果を発表させていただくことになったわけだってばさ。応募総数は数十枚だった。下に記すのは参考にしていただくデータだ。職業別の数字は以降の表組を見る上での参考以外には役立たない。なぜなら、「戦士3人がドワーフ」といった表記よりも「戦士ならドワーフ、侍ならノームかねえ」というもののほうが多かったために職業の人気ランキングにはなり得なかったのでありましたとさ。

職業別エントリー数

戦士／FIGHTER	17
侍／SAMURAI	23
ロード／LORD	22
忍者／NINJA	18
僧侶／PRIEST	21
魔法使い／MAGE	20
盗賊／THIEF	14
ビショップ／BISHOP	23

種族別エントリー数

人間／HUMAN	73
エルフ／ELF	35
ドワーフ／DWARF	21
ホビット／HOBBIT	20
ノーム／GNOME	9

職業別種族支持率

戦士／FIGHTER	
人間／HUMAN	9
ドワーフ／DWARF	7
エルフ／ELF	1
ノーム／GNOME	0
ホビット／HOBBIT	0

僧侶／PRIEST	
人間／HUMAN	8
ノーム／GNOME	6
エルフ／ELF	3
ドワーフ／DWARF	2
ホビット／HOBBIT	2

侍／SAMURAI	
人間／HUMAN	12
エルフ／ELF	5
ドワーフ／DWARF	5
ノーム／GNOME	1
ホビット／HOBBIT	0

魔法使い／MAGE	
人間／HUMAN	9
エルフ／ELF	9
ドワーフ／DWARF	1
ホビット／HOBBIT	1
ノーム／GNOME	0

ロード／LOAD	
人間／HUMAN	13
エルフ／ELF	5
ドワーフ／DWARF	3
ノーム／GNOME	1
ホビット／HOBBIT	0

盗賊／THIEF	
ホビット／HOBBIT	11
人間／HUMAN	2
ドワーフ／DWARF	1
エルフ／ELF	0
ノーム／GNOME	0

忍者／NINJA	
人間／HUMAN	12
ホビット／HOBBIT	4
エルフ／ELF	1
ドワーフ／DWARF	1
ノーム／GNOME	0

ビショップ／BISHOP	
エルフ／ELF	11
人間／HUMAN	8
ホビット／HOBBIT	2
ドワーフ／DWARF	1
ノーム／GNOME	1

いやはやなんとも驚いてしまって、それがどのくらいかといえば耳からハトが飛び立つくらいなのですわ。耳の中にハトがいればの話だがね。へっへっへっ。3月号では「人間使用者は少ないのではないか？」といやでも認識させられるような投稿をピックアップしたが、全くとんでもない。フタを開けてみれば人間が堂々の支持率1位でっせ。ハトが飛びまくる。種族別エントリー数を見る限りでは支持率トップの人間に比べてビリのノームは数字的に8分の1程度の人気。説明書とかガイドブックに記されているお勧め種族ガイドがこんな事実を想像させるだろうか？　ならなぜこんな結果が生まれたのか。簡単だ。感情移入。ただそれだけだ。種族を象徴する力というものがある。ドワーフ＝体力及び腕力、ホビット＝スピードと運、ノーム＝信心及びバランスの良さ、エルフ＝知能、さて人間は？　残されているのはせいぜいバランスの良さだ。それにしても信心が浅すぎる。にもかかわらず人間の支持率は高い。それは我々プレイヤーが人間であるからだ。他に理由はなさそうだ。支持率2位のエルフに関しても似たようなもの。姿が人間に近いイメージだから。美形のイメージが強いから。『ストリートファイターII』にて一般民間人的体型キャラの使用者が多く、ブランカやダルシムの人気がさほど高くないのに同じである。かわいそうなノーム。何となくノームとブランカのイメージが重なってきてしまったではないか。今度は性別の特集でもしようか。ファイル内20人の性別をメモして投稿ハガキに記して送っておくれ。性別を決めていない、性別がない（例：E－F I G ビッグコア）、そんなのでも構わない。これも2、3号後に集計・発表を行ってしまえ。と思う。

Wizardry

ファイナル ファンタジー王国

第6回 FF竜騎士団

FFナイツ・職業一覧表	
RK…竜騎士	MJ…魔人
NJ…忍者	NT…ナイト
KJ…賢者	GS…学者
SK…聖騎士	CF…シーフ
MG…魔界幻士	AM…赤魔道士
MK…魔剣士	SM…白魔道士
KK…空手家	KM…黒魔道士
GY…吟遊詩人	SS…戦士
FS…風水士	GJ…幻術士
MN…モンク	KR…狩人
BK…バイキング	豚……ポーキー
DS…導師	蛙……トード

ガ～ン！ 大ショック。なんと今月から『FF竜騎士団』は白黒になってしまいました。でも、みんな気を落とさずに、モノトーンの効果が生きる素敵なハガキを送ってくださいね。それにもうすぐ単行本の第2弾も出ることだし。これからも、見捨てないでずっとずっとついてきてくださ～い(;-;)シクシク

FFV SPECIAL 特設会議室へようこそ！

☆お待たせしました。今月は「FFV」に対する御意見を御紹介しちゃいます。

★『FFV』で主人公にしか名前が付けられなくて良かった。なぜなら私はバッツに「歌丸」、そしてファリスに「木久蔵」と付けるつもりだったから。

No.528 TM 秋田県・怒りの鉄鉱石

★バッツの名前を「アディオス」と付けた私。弟が言うには「アディオス」はポルトガル語で『さようなら』の意味だとか…。ごめんねアディオス。このままでクリアするつもりなの(笑)。

No.529 TM 栃木県・ゴロちゃん

☆と、名前の話の後は対象的な2枚のハガキを紹介させていただきます。

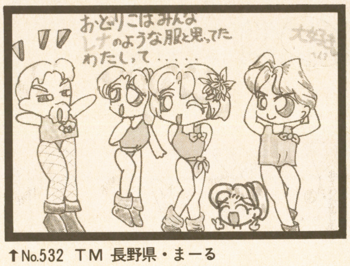
★『FFV』は確かにすごい話なのかも知れない。登場人物のキャラクターも一生懸命練られたものかも知れない。だけど、私はちっとも感動できなかった。ほとんどのサブキャラクターはバッツ以外の知り合いで、プレイヤーには伝わりにくい過去の話ばかり。そんな人たちがいきなり出てきてすぐ死んじゃうんだから悲しめという方が無理な話だ。それに、あまりにも主人公の影が薄い！ もう誰が主役だかわかんない状態だったし。感情移入のすき間がない『V』はあまり好きになれない。

No.530 TM 神奈川県・匿名希望

★ふぅ、『FFV』のグラフィックときたら、すごくキレイ。町の中でもなにげなく立っている木や、どこからか音が聞こえそうな水の流れなど、そのひとつひとつに暖かいものを感じ、目に入るものすべてに感動。本当にもうため息の嵐。『FF』はただのRPGではなくて、物語、ひとつの空想世界だと思います。そんなFFのすばらしさを知らない人にも教えてあげたい。

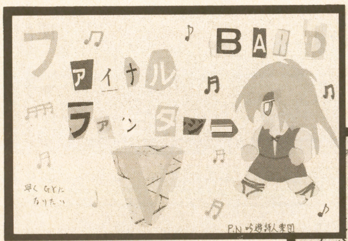
No.531 TM 東京都・ベルクリュース

★感じ方人それぞれ。ガッカリしたり、驚かされたり…。でも、これってFFがシリーズになってしまったゆえの悩み。なんですけどね。



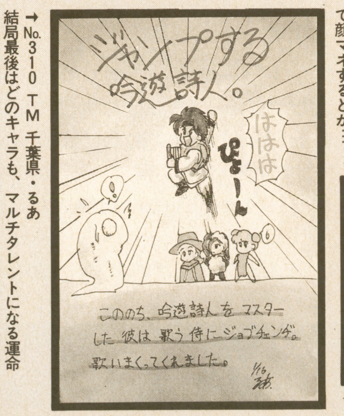
↑No.532 TM 長野県・まーる
男性のハイレグやTバックは見たくないです

←No.534 TM 北海道・しばた淳
是非角界に乗り込んで、若・貴を蹴散らしてほしい！



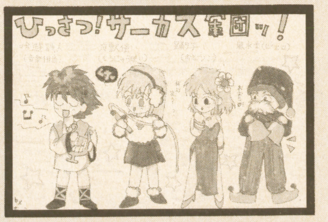
↑No.533 TM 福岡県・吟遊詩人楽団
はじめは脅迫状かと思ってビックリ

→No.535 TM 三重県・村上明子
「みたいな」ってことで、許しましょ



←No.310 TM 千葉県・るあ
結局最後はどのキャラも、マルチタレントになる運命

←No.536 TM 千葉県・ぴょん吉
顔にセロテープを貼って顔マネするとか…



↑No.537 TM 青森県・ちょこ うまい！

うちの子自慢 ～パーティー編～

★今のパーティーは全員れんぞくまをつけた召喚士で、その名も「8回連続バハムート休む間もなく呼び出してワルいね」チームである。また、別バージョンとして時魔導士の「8回連続メテオ世界を救うんじゃなくて滅ぼしてんじゃないのか？」チームもある。

No.9 KM 東京都・まぢゃ

☆確かに何度も出てくる召喚モンスターを見てると罪悪感を感じます。

★「意味無しキャラシリーズ」

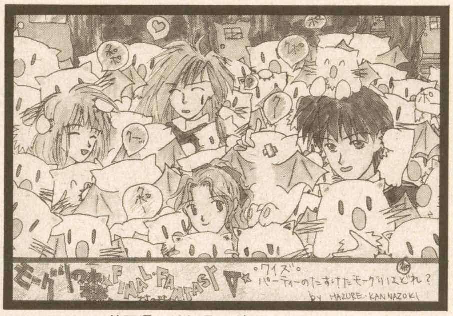
◇歌う「狩人」…御期待にお応えして作ってしまいました。ただし、レナとファリスですが。ちなみに私はどちらかといえば「あずさ2号」より「コスモス街道」の方が好きです。

◇リボンの騎士…ナイト＋リボン装備で「リボンの騎士」。キャラはもちろんファリスです。(年がバレる)

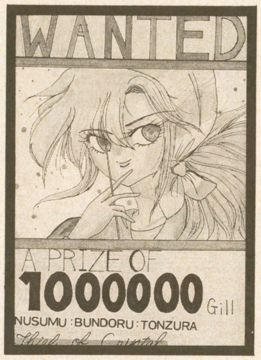
No.538 TM 愛知県・シトロネラ・シド

☆どう考えても三十路としか思えません。でも、幅広い層に読んでもらえてると思うとすごくうれしいです。

FINAL FANTASY MUSEUM



↑No.539 TM 静岡県・神無月はずれ モーグリのぬいぐるみ、ずっと着ていたかったな〜。くすん

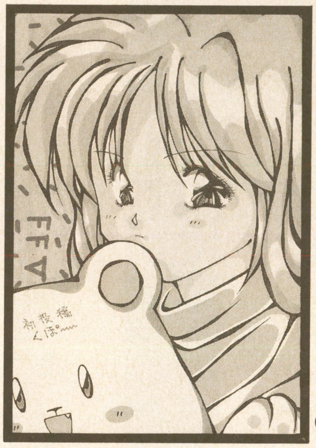


→No.541 TM 兵庫県・リディアンバン ガラフだったら売り渡しちゃうかもしれません

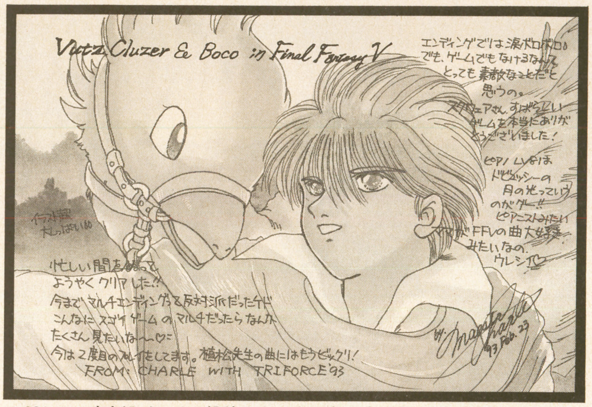
↑No.95 TM 宮崎県・天堂しゅう

↑No.543 TM 埼玉県・DQシスターズ

←No.540 TM 東京都・黒音 バッツはいったい何を料理しているんでしょうか？恐いですね



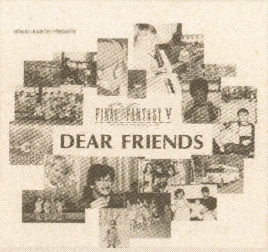
←No.542 TM 埼玉県・星菜 レナもかわいいけど、モーグリの脳天気な顔がサイコーです(^-^*)



No.231 TM 東京都・ちゃある投稿ありがとうございます。白黒になってごめんなさい(;-;)

音楽鑑賞室【TEXT: マエストロ植松】

アルバムタイトル	「Dear Friends」
アーティスト	植松伸夫
CD番号	N30D-017
発売	NTT出版



皆様長らくお待たせいたしましたのだ。今回は発売日より一足早くFFVアレンジアルバム「Dear Friends」を御紹介しましょう。

今度のは開けてビックリだぞよ。シンセサイザー部隊が問答無用の前線突撃を敢行する中、アコースティック楽器群は背後からの援護射撃にまわり、空からは羽衣を忘れた天女が歌いながら舞い踊る、犬は喜び庭駆け回り、猫は炬燵でミカンを食ったりすることよなぁ…（しみじみ…）と、そういった内容なのだな。

昨年の12月に東京でシンセパートを録音し、翌1月にヘルシンキで生楽器、歌を録音。歌で参加してもらったラップランド出身の女性3人組のコーラス「アンゲリン・トウトット」は今回特にお薦めであるぞ。ヨイクと呼ばれるラップランド独特の歌唱法で歌う彼らであるが、ナント！彼女達の歌声が我が国で紹介されるのはこれが初めて。他にも民族楽器のカンテレ、バグパイプ、ブズーキなど各種取り揃えておりますので、皆様お揃いでお気軽にお聴きくだされ。

植松隊長の近況報告

海外に行くとつい弾けもしない楽器を買い込んでしまうんだな。おかげでうちの一部屋は楽器倉庫の様相を呈している。いっそのことローン組んで自分用のスタジオを地方に建てようかな、とか思う。問題は…頭金だ。

↑このコーナーはFFの音楽担当：植松マエストロ伸夫さんの『今月のおすすめCD』をご本人の協力に基づいてお送りしております。このCDは市販されており、入手可能です。

FFネット　情報局

はやばやと「単行本第2刊オメデトウ！」の祝電を送ってくださったみなさん、ありがとうございます。疲れきった体にはみなさんの声援が何よりの栄養剤となるのです。不安もいっぱいですけど、とにかく今は4月発売を目指してひたすら書きまくるのみです。定価は前号と同じ800円。ここで内容をちょっとだけバラすと、『FFアカデミー』、『某有名少女マンガ家の書きおろしコミック』、『就職情報誌サリサ』などなど…。ナイツのみなさんが泣いて喜びそうな企画ばかりを用意させていただきました。書店で見つけたら、素早く目立つ場所に平積みにしてね！　ポリポリ(^-^;)ゞ　それでは、ポイント数の発表に参りましょう。

へ(^^へ)(ノ^^)ノへ(^^へ)(ノ^^)ノ

2point:桜花騎士嵯峨、るあ、渋沢ユキヲ、お花係の黒王、幻夢遊砂、O沢みちこ、悠実、魔人梓亜羅、ひろ、沙波遊希、3point:疾風れみ、にしん、まぢゃ、ゆーきゃん、ANAN、飛雲府人、白雪はんこ、平新一、4point:わにのたまご、ゆかりん……………………………以上

へ(^^へ)(ノ^^)ノへ(^^へ)(ノ^^)ノ

アラエッサッサー。ちなみに「まぢゃ」さんは、スケジュールの都合で単行本第2刊に設置した「特待生の部屋」ご招待に間に合いませんでした。ペコリm(--;)mでも、2刊が順調に売れてくれれば、3刊、4刊と発売され続けると思うので、気を落とさずに投稿し続けてください！　ああ、それにしてもページがモノクロになって、なんだかちょっと寂しい気がしますね。これからナイツのみなさんはますますアイデア勝負に出なければならなくなったわけですが、いろんな書籍や雑誌を研究し、スクリーントーンなどの道具を上手に使ってステキな作品を作ってほしいと思います。

最後に、今回の「FF竜騎士団」はいかがでしたか？　パソコン通信内ではいつも顔のマーク(^-^)で文章に表情をつけるのです。制約が多いからこそ生まれる遊びってのもまたイイでしょ？

あて先はこちら！

〒102
東京都千代田区
こうじ町5-5-5
㈱宝島社
HIPPON SUPER!!
FF竜騎士団・係まで

HiPPON SUPER!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

大変身中のヒッポンスーパー。次号もボリューム満点の大特集にスパイスたっぷりの新企画が続々登場。もちろん新作情報、攻略情報も満載ですっ。

次号6月号は
5月1日発売!!
定価490円(税込み)

編集後記

●新しいヒッポンの表紙は気に入っていただけたでしょうか？　この春、ヒッポンは変わります。表紙だけでなく、内容も大きくリニューアルされます。ＮＥＷヒッポンに期待して下さい。　(ハルク)

●最近何をやっているのかわからなくなることが多い。気付くと家に帰っていたり、同じ本を２冊買っていたり、風呂で眠ったり、電話中にも眠ったり、ゲーム中にさえも眠ったり。飲みすぎ。(根本)

●ヴァーチャルＶＯＷの－１(マイナス)回目はどうだったでしょうか？　やっぱりコンピュータといえど扱うのは人間。バカはつきものですよな。「まともな批評」方面だけでなく「バカ」の方もよろしく。(浅野)

●２～３月と日々、是、激務だった為か、記憶がスッポリと欠落してます。まるで深酒をした翌朝状態。数々のミスをしてしまって…と、この場をかりて、心情をトロしたりして、トロ。　(元宮)

●３月30日で22歳になりました。ちょっと前まで10代だと思っていたのに、時間って勝手に進んで行くもんだなぁってしみじみ感じてます。悩んでも仕方ないじゃん、そういうことで。　(依田)

●Newsfileのページでは、毎回いろんな人に御迷惑をかけてます。バナナグローブの渡辺氏にも、急なレイアウト変更とか……。感謝しつつ今後ともよろしく。えっ、担当変わるの？　(徳永)

●暖かくなりましたねぇ。夜遊びも苦に感じないし。でも21だしね。くるくるパーになってる場合じゃないんですよ、まったく。大コネでＪ．Ｂ．(ジェイムズ ブラウン)に逢えます。予定。内田ちゃん安心してね。　(サリー)

HIPPON SUPER!
1993年５月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘　元宮秀介　依田智雄　浅野耕一郎　渡辺勝
STAFF●キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　GTV　山猫有限会社　インターラクト　ベニー松山　手塚一郎　成沢大輔　石埜三千穂　鈴木みそ　石垣環　杉森建　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　内田聡　徳永佳明　戸田宣子　山住賢司　藤村幸治　木村勝好　鈴木伸一
DESIGNERS●バナナクローブスタジオ　ティースタジオ　DNA　遊デザイン室　M'S SPACE　アートサプライ　前嶋伸行
ILLUSTRATORS●高橋政輝　キャラメルママ　田中光　田口順子　中村滋
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　㈱宝島社　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］　03-3239-0237
［営業部］　03-3234-4621(東京)　052-201-4181(名古屋)
06-204-1966(大阪)
印刷所　光村印刷株式会社

©1993宝島社雑誌コード07689-05　Printed in Japan

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町

5－5－5

宝島社

HIPPON SUPER! 編集部

読者プレゼント係

キリトリ線

ご住所 でんわ	〒　☎（　－　－　）				
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

● これから欲しいゲーム機は？（1つだけ）

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④メガドライブ　⑤ゲームボーイ　⑥ゲームギア　⑦PCエンジンGT　⑧ネオジオ　⑨ワンダーメガ　⑩MEGA-CD　⑪PCエンジンDuo　⑫PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑬マーティ　⑭その他

● 持っているものに○をつけて下さい。

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤PCエンジンDUO　⑥メガドライブ　⑦ゲームボーイ　⑧ゲームギア　⑨PCエンジンGT　⑩ネオジオ　⑪ワンダーメガ　⑫PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑬MEGA-CD　⑭マーティ　⑮その他

☆応募のしめきりは5月1日です。（当日消印有効です。）

5月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。(いくつでも)

①ALLストII大研究 ②TVゲームヒットチャート ③NEWS FILE ④TVゲームブロードウェイ スーパーファミコン ⑤メガドライブ ⑥PCエンジン ⑦ファミコン ⑧ゲームボーイ ⑨HIP ON! ⑩HOT GAME REVIWパワーモンガー ⑪Pop'nツインビー ⑫メタルマックス2 ⑬ダンジョンエクスプローラーII ⑭モンスターメーカー2 ⑮餓狼伝説2 ⑯ユーザーズ・アイ ⑰小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」 ⑱FREE TALK remix ⑲兄貴新聞 ⑳海外ゲーム雑誌の正しい読み方 ㉑神話世界の旅人たち ㉒テクノの部屋 ㉓ホラーは踊る ㉔風雲!SLG城 ㉕大特集 STAR FOX ㉖中古ソフト情報局 ㉗バグボーイクラブスーパー ㉘小説・異貌伝 ㉙スーパーテク道場『伝説のオウガバトル』 ㉚PLAY THIS GAMEノイギーア ㉛キャプテン翼4 ㉜ダックテイルズ2 ㉝PC原人3 ㉞デザートストライク ㉟蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 ㊱エルナード ㊲ジパング通信 ㊳DQマスターズ ㊴クラブ邪教の館 ㊵ウィザードリィ友の会 ㊶FFナイツ ㊷読者プレゼント ㊸コミック・クインティ ㊹V・VOW ㊺ニューソフトストリート ㊻新作スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　〕

●興味のなかったもの〔　　〕

●今後とりあげてほしいアイドルやタレントをお書きください

〔　　〕

★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

PRESENT

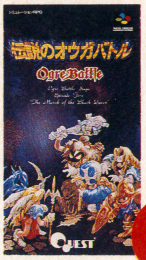
めでてえな！　だってって春じゃん！　えっ何がってって

暖かい春がやって来ると思うだけで、明るくならない？　春は１つの節目。いやなことがあっても、明るい気持ちでガンバロウ！　欲しいプレゼントの番号をアンケートハガキに書いて送って下さい。

今回のしめ切りは　5月1日(土)　(当日消印有効)

スーパーファミコン

❶ 伝説のオウガバトル



5名　●クエスト

❷ Pop'nツインビー

5名　●コナミ

PCエンジン

❸ ダンジョンエクスプローラーII

5名　●ハドソン

メガドライブ

❹ マジンサーガ

5名　●セガ

ビデオ

❺ がんばれゴエモン

5名　●コナミ

カンペンケース

❻ 神世紀オデッセリア

5名　●ビック東海

下じき

❼ 龍虎の拳

100名　●ケイ・アミューズメントリース

❽ キャプテン翼4

5名　●テクモ

❾ 神世紀オデッセリア

5名　●ビック東海

カードゲーム

❿ 天舞孔明三国志

5名　●ウルフ・チーム／翔企画

CD

⓫ エルファリア音楽集

5名　●ハドソン

⓬ CDバトル光の勇者たち

5名　●キングレコード

テレカ

⓭ 神世紀オデッセリア

5名　●ビック東海

⓮ ガンガンファンタジー

5名　●エニックス

おめでとう！当選者発表　―3月号―

①ブラスナンバース（ＳＦＣ）
沖縄県・川平大和（他２名）
②コンバットライブス（ＳＦＣ）
大阪府・小路靖典（他２名）
③サイコドリーム（ＳＦＣ）
奈良県・松村浩志（他２名）
④スーパテトリス２＋ボンブリス（ＳＦＣ）
山梨県・岸亮太郎（他２名）
⑤熱血格闘伝説（ＦＣ）
長野県・宮田隆（他２名）
⑥天舞メガＣＤスペシャル（ＭＤＣＤ）
東京都・関谷恵）他２名）
⑦FIGRANDPRIX II（トランプ）
鳥取県・砂子宗明　島根県・永江伸介　大分県・森田保彦　茨城県・佐川雄一　新潟県・渡辺靖央　香川県・高尾明宏（他14名）
⑧スニーカーズＴシャツ
長崎県・宮崎慶多）他２名）
⑨ジャイアント馬場Ｔシャツ
広島県・中根有　滋賀県・並川誠
⑩1993ナムコカレンダー
新潟県・後藤桃代（他２名）
⑪ジャイアント馬場（サイン色紙）
静岡県・内村直志　東京都・金子光晴
⑫ポピュララス２イラスト集
福島県・古川賢（他２名）
⑬負けるな!!魔剣道（テレカ）
栃木県・鈴木広志　宮崎県・後藤大樹　埼玉県・宮沢淳　千葉県・大田拓哉（他１名）
⑭FIGRANDPRIX II（テレカ）
富山県・島田しのぶ　香川県・入江亨　長崎県・山口直哉　滋賀県・井村寿（他１名）

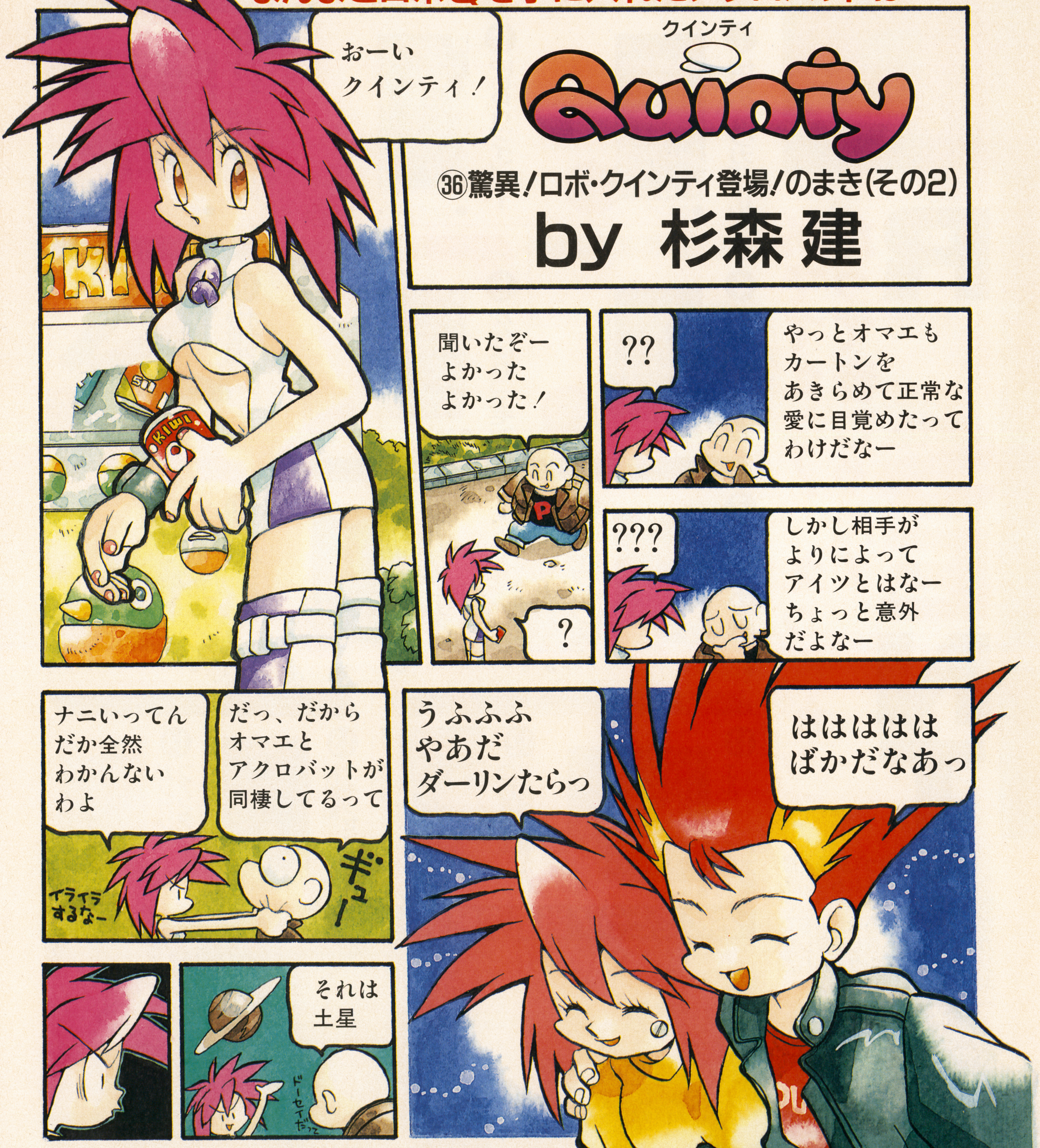
担当者のつぶやき　ども、プレゼント担当者のよだです。とうとう４月に入ってしまったねぇ。春になると何かいいことがあるような気がしてワクワクするけど、今年こそ本当にいいことないかな。なかなかそうはうまく行かないんだけどね。

まんまとロボQ（クインティ）を手に入れたアクロバットは……

Quinty（クインティ）

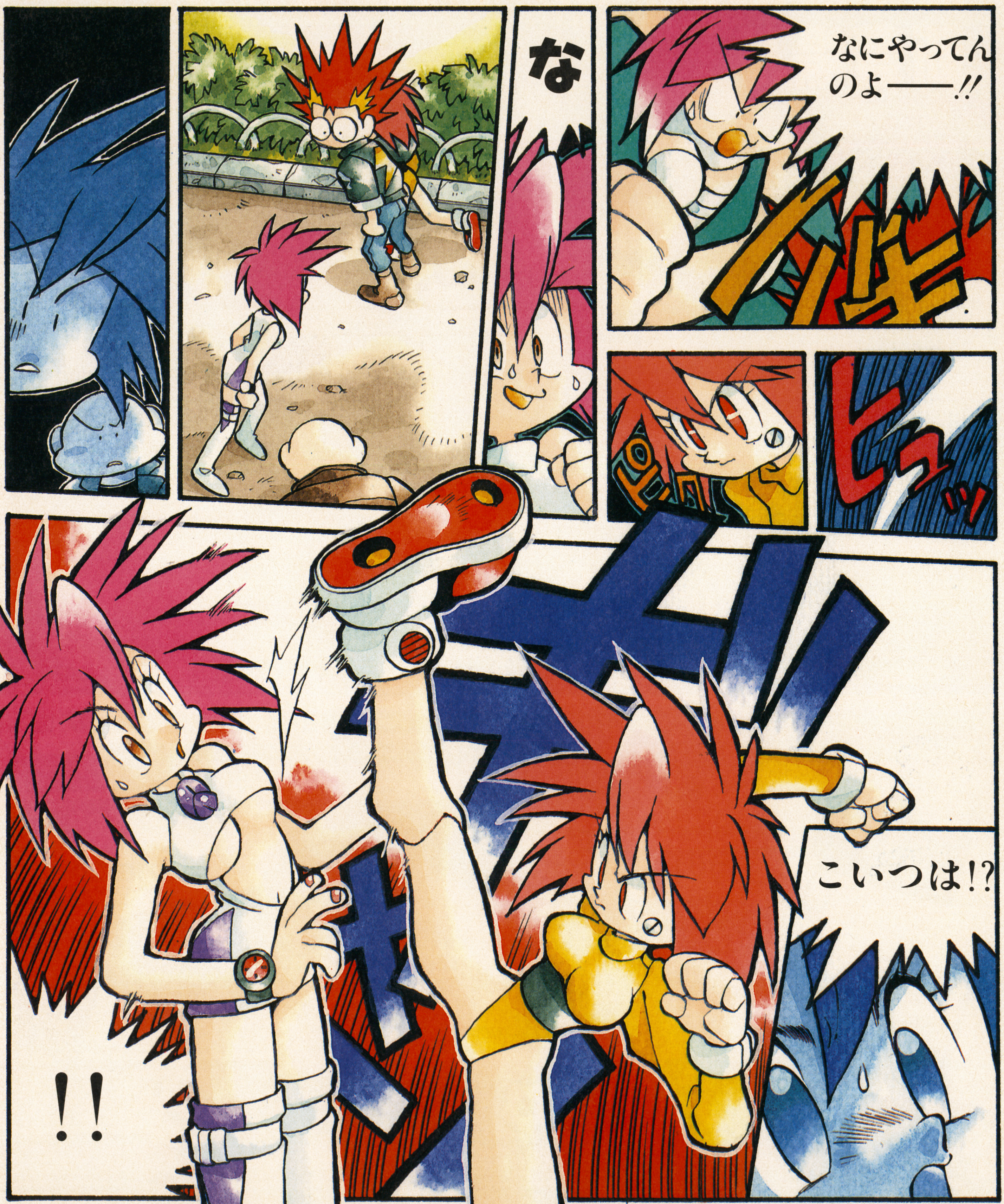
㊱驚異！ロボ・クインティ登場！のまき（その2）

by 杉森建



ついに単行本計画始動!!　手紙大募集!!

クインティの新コスチューム、新ライバル、新必殺技、新ペット、新乗り物、質問状などなど
ありとあらゆるクインティ環境の手紙を募集します!「やっぱクインティでしょ」係まで!



つづく

高性能ボディコン・メガドライブ、新登場!!
(ボディ・コンパクト)
あのメガドライブが、すっきりコンパクトになった。もちろん16BITだから、画面の色もきれいだし、サウンドも迫力もの。コントロールパッド(ファイティングパッド6B)が小さくなって操作しやすくなったのもうれしいね。それで、この低価格。ソフトタイトルも250オーバーの実力だ。
お前には消えてもらおうかあああああ!
高性能で低価格
MEGA DRIVE 2
16-BIT メガドライブ2 4月23日発売
12,800円
同時発売
メガドライブのニューハイパーアタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
29,800円
Jリーグの興奮がやってきた。
いよいよJリーグの開幕だ!
キミもJリーグの興奮を、
ひとあし先に体験しないか?
・10チーム全選手の顔とデータ入り
・フィールドは実際の感覚に近い縦スクロール
Jリーグ プロストライカー
PRO STRIKER
J.LEAGUE
価格8,800円
REAL SPORTS SOCCER GAMES
PRESENTED by SEGA
OFFICALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE
©1993 SEGA
© J.LEAGUE
SEGA
©SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03-3742-7068(お客様サービスセンター)
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

FUN FUN FUN

ヴァーチャル
バウッ!

Number-1
Vertual VOW

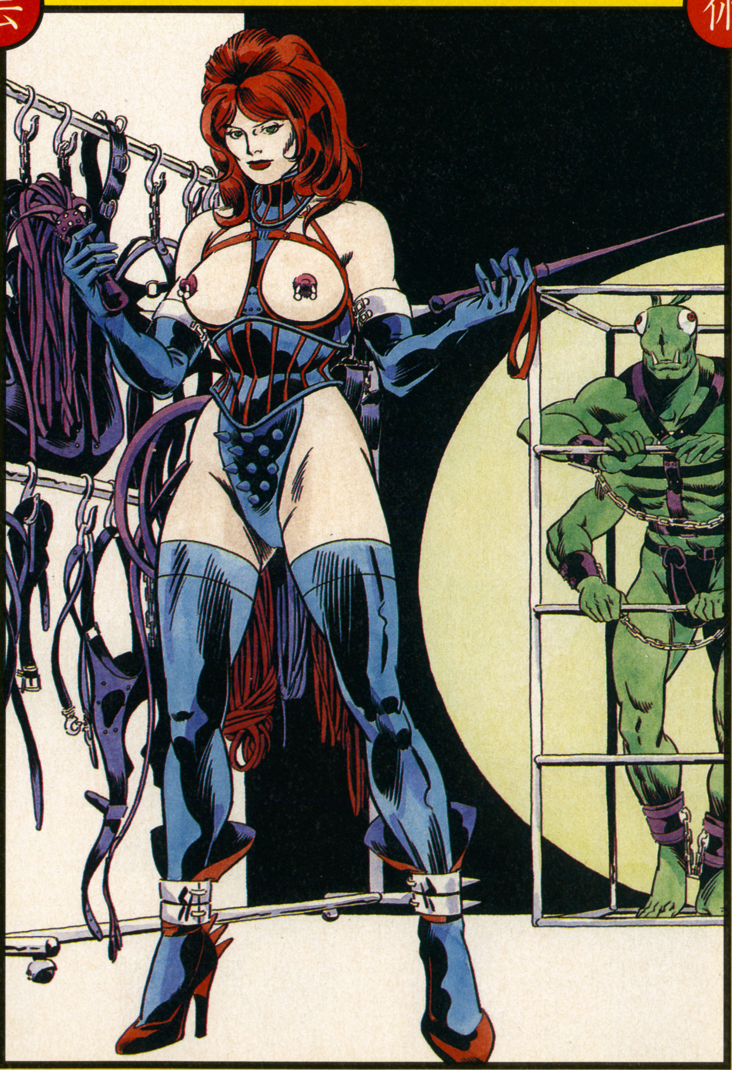
1993

開店準備号!!

電脳世代のハイパーギャグエクスタシー!!

芸 術

宇宙女王アッシャ 被虐の惑星



by Gogh Imaizumi

元祖VOW(「宝島」連載中)から、のれんわけですたい

サルも木から落ちる。しかしなんでまたサルは落ちたのか？　問題はそこなのだ。両手でコイてて、おもわず前のめりになったとか（そりゃ落ちるわな）内定取り消しになって自殺とか、つまりだな想像力は金かかんなくって楽しいじゃん。そんなコーナーやりたい。つーかやらして下さい。先っちょだけ。うそつかないから。おらおら。

ようするにアレね。妄想はすばらしい／ヴァーチャルじゃん。ハイパーね。もうエクスタシー／っちゅうの。今月はまだまだ開店準備号です。おきらくごくらく。

produced by FUNKY HIP ON STUFF

今月の V·VOW

★こんなんで許してくれ大特集・海外雑誌に見る日米相互理解の基本的問題研究第１弾／／その他たぶんきっと笑ってもらえるかもしれない小ネタshow case／アイドル、ビデオ仮想現実

JACK IN 今月のテーマ…ゲームのキャラひとつでこんなにとらえ方の違う日本とアメリカ。こりゃ相互理解なんて夢のまた夢ですねん。て事ね

貿易摩擦は当然ですたい

言葉の通じぬ連中と言えば獣(ケモノ)子供(コドモ)そして外人(ガイジン)だが。「じゃ意志の疎通はムリか?」と言うと諸説あり、さしあたっては今回、「ダメだコリャ・絶望」の回だ

某大手S社なんとマルコムXのゲーム化を企画中との噂。まるこめの間違いか?

カール博士から一言
〈比較人類学〉

1912年 上海生まれの米国人。東カルフォルニア大教授。本業以外にも占星術からTVゲームまで幅広くカバー。最近はフロリダで人魚の死体を鑑定。

相互理解の欠如、いわゆる貿易摩擦の原因はそこにあるっちゅーことでんな。しかしまぁみておくれ。この表現手法の違いというか、感性のよじれというかだ。笑えまへんな。わははは、名人もいい味だしてるわ。くにおくん、リアルすぎてこわいっす。イラストレーター何考えとるんじゃー。私なんか外人だからよくわかるけど。つまりだアメリカは多民族国家だから、審美眼も最大公約数が必要なの。でもなー。

↓ファンキー高橋名人inUSA

←腰ミノ怪人だー! ちがう。ハドソンのキャップかぶってっぞ。俺にくれ! それも違う。しかしのー、皮フがツヤツヤして妙に柔かそうでさ。プリプリしてる感じのボディーが。とてもキモチイイぞ。しかし何だね。ひょっとすると高橋名人ていうキャラそのものがファンキーだから、正しく描くとこういうモンかも

←肉食ってビルドアップ!!と。

←アメリカのくにおくん。体格も顔立ちもすっかり大人っぽくなっちゃってもー。このエッチ!って感じか。一方、下はPC原人。何だか賢そう(笑)。つまりこういう事ね、肉食ってる奴は腸が短いから怒りっぽいと。ホントか!!

GAME LIFE IN UNITED STATES ★アメリカに見るゲームライフ★

→炎のゲーマー①

←あめりかのひとたちは、とてもげーむがすきで、といれにはいるときも、げーむをはなしません。まさにやけくそです

→炎のゲーマー②

拡大図

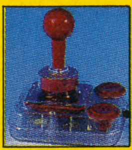
←あめりかのひとは、へやをくらくして、こういうかおでげーむをします。これを「めがいってる」といいます

→炎のゲーマー③

拡 大 図

↑あめりかのひとは、おとなもげーむがすきです。おとなも「めがいってる」かおでげーむをします。ときどき、かおがもとにもどらなくなります

パノラマ図鑑
①いろいろなジョイスティック



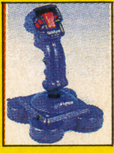
→スケルトンぽく透けてるんよ。コンペティションプロエクストラ

↗クイックショット 149 イントルーダー1。名が長いが。22.99ドル

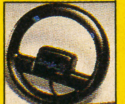
←今、アメリカで大人気のシンプソンズ。バート型スティック。12・99

↑クイックショット128F マーブリック1型12.99ドル

←エイリアン3型ジョイスティック。使い易さは不明。12・99ドル



←クイックジョイ。ジェットファイター。11ドル99セント



↑アミガ用ステアリング型コントローラー。26.99

←WB-01型。アメリカでバカ売れ。60ドル34セント。用途キモチイイ

←コードレスタイプ。単3 1個で使用可能。用途キモチイイ。70ドル

『ELECTRONIC GAMING MONTHLY』『TOTAL!』『AMIGA ACTION』より抜粋

サリーつゆきのぐりぐりインタヴュー
♥今日から安全日(ナイスデイ)♥

サリー“のりすけ”つゆき

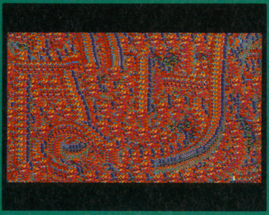
このコーナーの本当(ホント)の主旨は、ゲーム好きな有名人・芸能人をインタヴューするってなワケよ。初回は岡村靖幸クンを予定していたが、レコーディングで断念。インタヴューしてほしい人や質問状は「安全日(ナイスデイ)」係まで。

予告編

3月某日　渋谷クアトロにビブラストーンを見に行く。TOMMYが歌詞を間違え近田(ちかだ)が怒鳴る。本気で怒鳴る。近(ちか)ちゃんこわ〜い。イライラする近田を横目でTOと瞳で会話する。「好きよ」。次の日。一番前で見てるあたくしに近ちゃんがマイクを向ける！「お嬢ちゃんっ！」「金っきゃねぇ〜！」　この姿を見たい人は今度出る（？）ビデオに注目。しっかり映っとりまっせ。しかしTOMMY気合い入れろ。客をナメたら痛い目にあうぞコラ……ってな感じで来月号はどうなるんでしょうねぇ。

芸術 マリペでART

あほんだらぁ



↑編集部特製の3Dステレオグラムである。これに参加したい人はビデオに録って送ってくるべしっ!!　（製作者：サリーつゆき）

愛 今月のヴァーチャル伝言板

↑「大した金額じゃないからいいや」（ヨダ）「マルチメディアにマジックで伝言書くのやめて下さい。」（浅野）キミの♥(ヴァーチャル)な伝言を待つ!!

珍宝 今月の兄貴GOODS

↑今なら〈添い寝兄貴〉をつけた6点セットでなんと19,800円の大奉仕価格です!!

兄貴完全マーチャンダイジングプロジェクトがお送りする兄貴グッズの数々!!
今月の兄貴グッズ〈超兄貴羽根ふとん〉150×200のゆったりしたサイズの中にフェザー100%使用！　もうたまりません！

提供：㈱兄貴

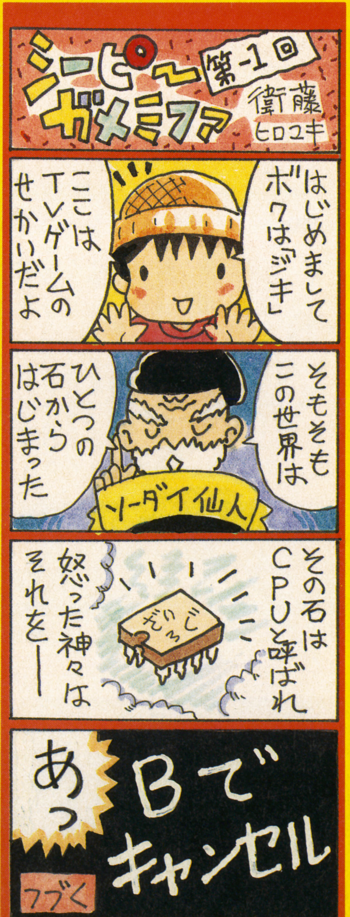
心霊コラム ふり向くな!!
超能力編集者・（徳永佳明）

最近聞いた話。筑波大学の学生寮に「マラソン幽霊」なるものが出るそうだ。こいつは壁をすり抜けて寮の各部屋を駆け抜けていくらしい。まず、目撃者の悲鳴が遠くに聞こえる。それが段々近付いて来て、ふたつ向こうの部屋から悲鳴が、そしてついに隣の部屋から悲鳴が！

ところが、私と一緒にこの話を聞いていた男が「ウチに出る奴はもっと怖い」。彼の寮に出る奴は、「競歩幽霊」なんだそうだ。そりゃあ怖いわ。

君の体験談も聞かせてくれい！

→心霊写真の一例。写真を横にするとお盆に人の口もとがくっきり……



お願いプリーズ 投稿してくれくれくれくれっ！
ラスト・オブ・モヒカン（インデアン）

★突然くれって言われてもこまるだろーがあまりの面白さを他人と分かちあいたくなるような愛と感動の投稿を大募集！採用分には金一封！身内、外人、業界人も歓迎！

●たとえば①写真②イラスト③似顔絵④なんでもベスト10⑤発作的ギャグ…つまり面白きゃよかんべネタ＆あなたのセンスが光るものならOK。宛先：〒102 東京都千代田区麴町5-5-5HIPPON・SUPER！編集部V・VOW係。首長くしてまっちょります。よろしく

3月某日　春もうららの編集部に中年の女性より企画の持込み。取り出したノートには解読不可能な文字がびっしり。「不動明王とか水子地蔵のことを本にしてもらいたいんです」と。「それはちょっと」「でもおたく、こういう本出してるんでしょ」彼女が再びとりだしたその本はというと「真・女神転生のすべて悪魔復活編」よわったなり。

HiPPON アイドル探偵団

T.P.ランキング特別編集 Vol. 1

知る人ぞ知る、知らない人は当然知らない（もう5回も本を出したから全然知らないという人は少ないかな）女性タレント1001人ランキング＆データカタログ年鑑『NIPPONアイドル探偵団』。

このたび、その『NIPPONアイドル探偵団』をこの『HiPPON SUPER』に出張させていただくことになりました。そうなった以上は少しでもあなたのお役に立つべくガンバらさせていただきたいと思います。

まずは、TVゲームで忙しくてテレビドラマなんていくつも見てらんないよというあなたに贈る、注目の美少女情報。

最悪、ビデオに録って、あとで早送りでその娘のシーンだけ見るという手もありますぜ、というわけである。

以後、お見知りおきを♥

『T.P.ランキング』とは？

『NIPPONアイドル探偵団』のもとになる毎月のランキングが〝T・P・ランキング〟。それをもとに年4回程度『T・P・ランキング』を発行するハズなのですが、昨年7月以降出てません。ごめんなさい。間もなく出ます。

4月新番ドラマ注目の女の子セレクション4

山本麻樹

"ねずみっ子"出席番号1番

NTV4/17～(土)21：00～『日曜はダメよ』

1981.5.12生まれ
血液型A型
身長152cm・体重39kg
B78・W65・H80
趣味　マンガを読むこと
特技　走ること
好きな物　トマト
ハムサラダ
所属　NTV番組所属

『とんねるずの生でダラダラいかせて』でセクシー小学生コンテストが始まったときは、これはスゴイと思った。今度は美少女小学生で"おニャン子クラブ"目指すとは流石、秋元康さんである。見れるのが『生ダラ』のワンコーナーだけなのはさみしいが、この度、まず出席番号1番の山本麻樹クンがドラマ進出とはうれしい。尚、"ねずみっ子"の次のCDは4/28発売だ！

渡辺美恵

『教師びんびん物語』でも生徒役

フジ4/15～(木)22：00～『愛情物語』

本名　渡邊美恵
1976.12.20生まれ
血液型B型
身長156cm・体重48kg
B78・W58・H84
趣味　英会話
特技　一輪車
所属　㈱佐藤企画

中村雅俊主演・亀山千広プロデュースの家族青春ドラマ3部作の完結編に娘役で登場。第1作『結婚の理想と現実』で大野紋香、第2作『しあわせの決断』では一色紗英と子役の起用では定評のある亀山Pだが、さかのぼれば『教師びんびん物語』にいきつく。観月ありさや西野妙子が出ていたのは"びんびん"の2作目の方だが、その1作目から満を持しての起用に注目。

葉月里緒菜

アメリカ帰りの美少女

TBS4/11～(日)21：00～『丘の上の向日葵』

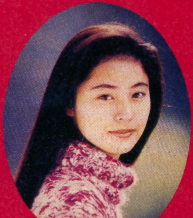
本名　山田麻衣
1975.7.11生まれ
1987～92シカゴ在住
B77・W58・H91
趣味　映画鑑賞
特技　水泳・乗馬
所属　㈱高樹一生

伝統の東芝日曜劇場が連続ドラマになる第1弾、原作・脚本が大御所の山田太一と流石に力が入っている。その『丘の上の向日葵』にまったくの新人、葉月里緒菜が抜擢された。200人余りの候補のなかから選び抜いたというだけあって、期待も大きそう。アメリカ暮らしが長く、弁護士志望だったとのことだが、これからは日本で本格的に女優を目指すとのこと、ご安心を。

山内麻椰

"桜っ子"のつっぱり異端児

テレビ朝日4/12～(月)20：00～『ツインズ教師』



1976.12.21生まれ
身長162cm
B80・W56・H83
趣味　料理
特技　百面相
所属　スターダスト

"桜っ子クラブ"の中でも一際美少女ぶりが目立つ存在だが、今回『ツインズ教師』の女先徒16人の中に選ばれた。国民的美少女GPの佐藤藍子、ホリプロTSC下の娘GPの馬渕英里何など、そうそうたるメンバーなのだが、このツッパリ美少女はその中でもそうとう異彩を放ちそうで注目ダ。なお、桜っ子クラブからはアイドル性で注目の菅野美穂クンも出演するゾ。

今月の『T.P.ランキング』BEST50

今回	前回	名前
001.	001.	石田ひかり
002.	006.	桜井　幸子
003.	005.	一色　紗英
004.	004.	細川ふみえ
005.	008.	高橋由美子
006.	002.	中山　美穂
007.	010.	松雪　泰子
008.	009.	西田ひかる
009.	010.	観月ありさ
010.	003.	宮沢　りえ
011.	015.	菊池　桃子
012.	019.	坂井　真紀
013.	012.	牧瀬　里穂
014.	020.	小泉今日子
015.	011.	田中美佐子
016.	014.	田中　律子
017.	013.	裕木　奈江
018.	016.	和久井映見
019.	017.	安達　祐実
020.	026.	渡辺満里奈
021.	022.	石田ゆり子
022.	027.	内田　有紀
023.	023.	有森　也実
024.	024.	安田　成美
025.	018.	中江　有里
026.	029.	鶴田　真由
027.	030.	工藤　静香
028.	028.	戸田　菜穂
029.	021.	清水　美砂
030.	025.	ちはる
031.	032.	今井　美樹
032.	034.	吉田真希子
033.	041.	森高　千里
034.	031.	山口　智子
035.	042.	黒木　瞳
036.	033.	田中美奈子
037.	038.	三浦理恵子
038.	051.	浦江アキコ
039.	036.	永井美奈子
040.	044.	中島　朋子
041.	047.	夏川　結衣
042.	043.	森口　博子
043.	039.	鈴木保奈美
044.	046.	渡辺美奈代
045.	040.	かとう れいこ
046.	045.	後藤久美子
047.	035.	南野　陽子
048.	037.	中森　明菜
049.	048.	高橋かおり
050.	050.	古谷　美央

宝島VOW投稿選考主任 ハードコア吉田の

VIDEO de NUKE 1発目！

●ジョイスティック片手にレッツシューティング!!

オナメーター NUKE NUKE NUKE NUKE NUKE

V & R PLANNING	発売中	15,100円(税抜)	80分	監督●カンパニー松尾

中上絵奈・宇宙の国のアリス

◎ポリゴン並みのリアリティ!!

2年前にバージンクライシス（byセブンティーンクラブ）したばかりの絵奈ちゃん。顔もノリも、闇に葬られたアイドル・田　陽子似だ。男優の高橋名人ばりの指使いで、デビュー作なのに腰を振り、「ちんちんちょーだい」なんて言いだしたり、自分で胸をもんだりと、やる気十分勉強15分な彼女。カメラ目線のフェラには、俺もチン棒たまらないっスよ。

ウラ技オールナイト

◆ジョイスティックを上、下、右、左、上、下と動かし…うっ！（← 最低ギャグ）◆80分もあるんだから、必ずコンティニューしろよ。それもぶっ続けでやるのが真のオナニストだぜ。

←今にもパクッと吸いついてきそうな口がセクシー。俺のサオ（ショートスケール）で一本釣りでもしてやりたい

元祖 自慰落

ソフトレビュー

このV＆Rは糞尿ビデオで有名な、いつでもどこでも5W1Hでスカトロをかます、業界屈指の変態メーカー。最近も4人のキツいババアがやりまくる怪作や、『日本で一番有名人と寝た女』（題名通りの危ない内容）なんてのをリリースしたばかりだ。美少女系作品の本作でもラストじゃカレーを食べてるあたり、一貫してると言えるよな(←どこが)。

new Soft Street

今月号の巻頭で特集を組んでいるように、PCとMDで『ストリートファイターⅡ'』の移植が決まりました。『ストⅡ'』関連はそちらにまかせるとして、今回のニューソフトでは、SFCで発売されることからが旬のスポーツゲーム２本をメインにお届けします。

SFC スーパーパワーリーグ

➡SPG
➡４P同時可
➡バックアップ
➡カートリッジ

■ハドソン■今夏発売予定■価格未定

生中継の野球放送を見るようなド迫力！リアルさでは群を抜いているぞ

ＰＣエンジンで多くの野球ゲームファンを虜にした『パワーリーグ』が、『スーパーパワーリーグ』となってスーパーファミコンでお目見えする。

『スーパー』と付くくらいだから、もちろん大幅にグレードアップしているのだ。まず選手の動きだが、これは究極のリアルに挑戦というだけあって、かなりすごい。それもそのはず実写とりこみをもとに作成しているのだ。しかも選手一人一人の動きがすべて違うぞ。

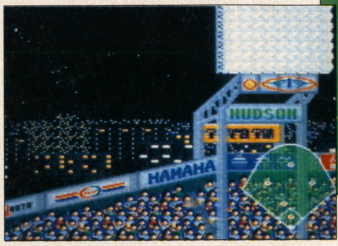
球場は11個、全チームがホームグラウンドを持っている。また、全球場でナイターができる。球場によってはオーロラビジョンに選手のフォームが映し出されたりするのだ。ユニフォームも凝っている。ビジターとホームグラウンドでユニフォームが変わったり、季節にあわせて衣替えしたりするぞ。

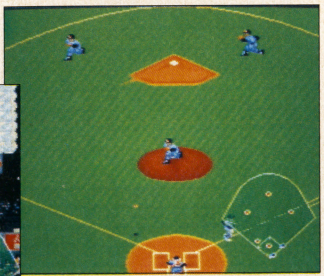
↑選手のグラフィックは、画像取り込みによる。どうです、リアルでしょう

←おーっといい当りだ！カメラがパンしてドームの天井が見える

↑球場は全部で11種類用意されている。ナイターももちろんあり。星空が美しい

←チームネームも変わり、心気一転、ベイスターズ


→バックスクリーンのボードの描き込みが細かい


↑打球がとべば、見やすいトップビューの画面に切り換わる

SFC ワールド・サッカー

➡SPG
➡２P対戦可
➡バックアップ
➡カートリッジ

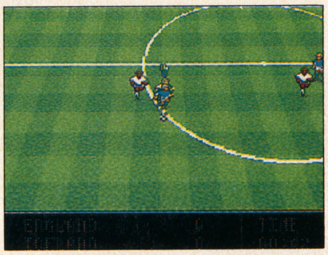
■ココナッツ・ジャパン■７月発売予定■¥9500（予）

本物さながらの迫力とスピード感が君を競技場へトリップさせる！

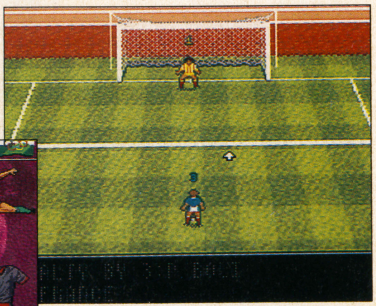
Ｊリーグの開催で、今や人気沸騰中のサッカーがココナッツ・ジャパンから競技場の興奮をリアルに再現しての登場だ。

この『ワールド・サッカー』では見やすさを重視して斜めから見おろした画面でゲームが展開する。さらに単純な操作で誰にでも楽しめてしまうのだ。「オートキーパー」「オートパス」機能やオプションモードでのボタン設定で、自分だけの操作法が楽しめる。キャラクターの動きもこのゲームの楽しさの一つだ。オーバーヘッドキックやバナナシュートなどの派手な技はもちろん、ナイスシュートの場合キャラクターがとんぼ返りをしたりとゲームを盛り上げてくれる。

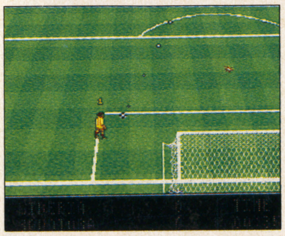
他にもチームや選手を作成する「エディットモード」や全64ヵ国という豊富な数のチームと対戦できる等色々な遊び方ができるぞ。

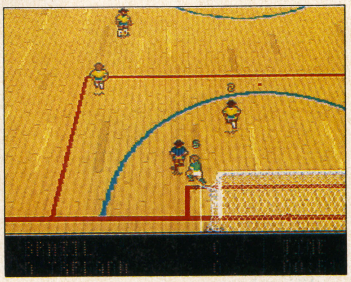

←視点は、遊びやすい斜め見下ろし型。スピード感も抜群

↑セレクト画面では、ゲームのモードの他に、様々なエディットができるようになっている


↑シュートのタイミングを覚えるには、プラクティスモードで特訓すべし

→各チームの髪の毛の色から、シューズの色までエディット可能だ


↑ゴールキック等では、ボールの軌道が立体的に表示されるぞ


←室内競技のインドアフットボールも選択できるのだ

Ⓒ1993 HUDSON SOFT Ⓒ1993 COCONUTS JAPAN Ⓒ1993 RAGE SOFTWARE

SFC MADARA2

■コナミ■7月発売予定■価格未定

➡RPG
➡1P専用
➡バックアップ
➡カートリッジ

ＦＣで人気を博したコナミのロールプレイングゲーム『魍魎戦記摩陀羅』が、『ＭＡＤＡＲＡ２』となってＳＦＣに帰ってくる。といっても原作の「摩陀羅弐」とはまったく別のオリジナルストーリー。今回は現代からスタートするのだ。このゲームの大きな特徴の１つ戦闘システムも、前作のものよりも大幅に改良されている。ＨＰが減少し、特定の値を過ぎて危うくなると教えてくれる「警告セット」をシステム搭載で、オートバトルでいつの間にか死んでいるなんていう事もなくなったぞ。

↑前作よりも広く、奥行きのある戦闘画面。オートバトルと「警告セット」でプレイしやすいのだ

←物語は現代からスタート。学校なんかも存在する

↑春夏秋冬と移りゆく季節の中を主人公とその仲間達が冒険の旅を繰り広げるのだ

→お化け屋敷。ここでは一体何がおこるのだろうか

SFC バズー！魔法世界

■ホットビィ■6月発売予定■価格未定

➡RPG
➡1P専用
➡バックアップ
➡カートリッジ

発売が待たれていたホットビィのオリジナルＲＰＧ『バズー！魔法世界』の詳細がついに発表された。

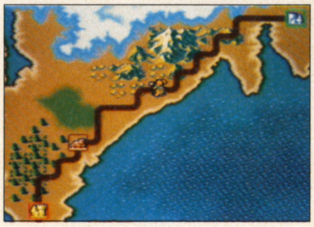
主人公の冒険する舞台は過去に魔法文明が栄えた世界。16歳の誕生日を迎えた主人公は、自分の父親がかつて高名な魔術師だったことを知り自分も魔術師になるため旅立つ。

タイトルの通り、冒険には魔法が大きく関わってくるんだけれど、この世界では単純に魔法を覚えるのではなく「魔法学校」で習得する。

凝った魔法効果や距離の概念を取り入れた戦闘シーンが見所だ。

↑登場するキャラクターのデザインは漫画家の山田章博氏が担当している

←戦闘シーンは２画面構成。例えば魔法を唱えると…



↑移動システムはワールドマップとエリアマップの２段階。目的地までの移動もスムーズ

→画面がスクロールし、敵モンスターへヒットする

SFC R-TYPEⅢ

■アイレム■発売日未定■価格未定

➡STG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

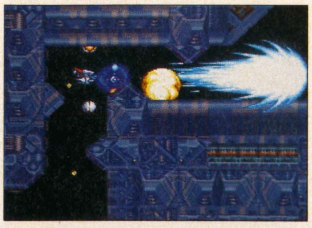
アイレムの名作シューティング『Ｒ－ＴＹＰＥ』が装いも新たにＳＦＣに登場するぞ。

人類が２度に渡って激戦を繰り広げた対バイド戦争。しかしそれらは強大なる悪魔のごくごく一部との戦いでしかなかったのだ！

『Ⅲ』では装備も一新され、フォース３種、レーザー９種が用意されている。更に自機にはオーバードライブモードが用意されていて、エネルギーを２回フルチャージした後にボタンを押すとビットが回転を始め、波動砲が連射できるようになるぞ。

↑ハイパードライブモード起動！迫り来るバイド達を打ち砕け

←進化し続けるバイドの攻撃はさらに激しくなる



↑エネルギーを２回フルチャージさせて撃つメガ波動砲は破壊力バツグン

→人類は三度目の悪夢を乗り越えられるのだろうか？

SFC スーパーハイインパクト

■アクレイムジャパン■8月発売予定■￥8800

➡SPG
➡2P同時可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

最近徐々にタイトル数の増えてきているフットボールゲームだが、ここにまたニュータイトルが生まれる。かつて業務用で発売された『スーパーハイインパクト』の移植だ。サイドビュータイプで、どちらかといえば派手さにポイントを置いたパワフルさが魅力だった業務用だったが、スーパーファミコン版にもそのダイナミックさは受け継がれている。もちろん、人対人、２人対コンピュータのモードもある。ＮＦＬアメリカンボウルの行われる８月くらいの発売を目指して開発進行中だ。

↑フォーメーションを選ぶ。チームカラーを反映したプレーブックだ。派手目なものが多いが

←プレイヤーがスクリメージにセットしたところ

↑サックを喰らったクォーターバックが顔を引きつらせて悔しがる。時々、監督も怒る

→ポイントプレーなどでは選手の表情が出るのだ

Ⓒ1992Sho-u Tajima with MADARA PROJECT/Kadokawa ShotenⒸ1992 Yukihiro Kuroda・Muse Soft/Kadokawa Media Office Ⓒ1992 Konami Ⓒ1993 HOT・B CO., LTD Ⓒ山田章博 Ⓒ1993 IREM CORP.
Ⓒ1991, 1992 Midway Manufacturing Company. Ⓒ1993 ACCLAIM ENTERTAI NMENT, INC.

PC シャーロックホームズの探偵講座2

→AVG
→1P専用
→バックアップ
→CD-ROM

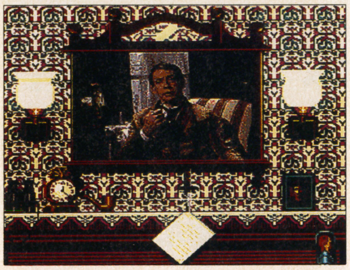
■ビクター音楽産業■5月発売予定■

ビデオ映像の取り込みによるリアルなビジュアルが話題となった『シャーロックホームズの探偵講座』が帰ってきた。

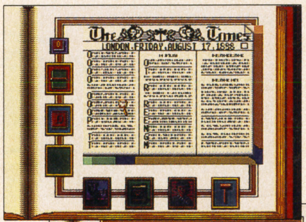
今回収録されている事件は、「殺された2頭のライオン」、「盗まれた名画」、「武器会社社長殺人事件」の3本。

事件の捜査はすべてアイコンを選択して行くオーソドックスタイプ。参考資料として用意された当時の新聞(タイムズ紙)などをうまく活用して捜査を進めて行くのだ。

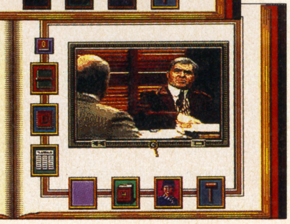
秒間10コマのなめらかな実写動画は必見!!



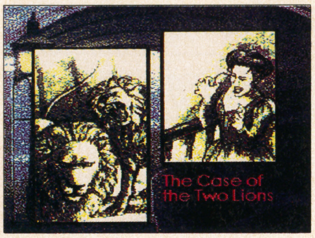
↑まず、ホームズによる説明が始まる。秒間10枚のビジュアルは、映画を見ているようだ



←「タイムス」紙を見ることで新しい発見が



↑とにかく聞き込みは大事。忘れないようにメモしよう



↑オープニングでは3本のシナリオが紹介される。独特のビジュアルが美しい

MD パノラマコットン

→STG
→1P専用
→コンティニュー
→カートリッジ

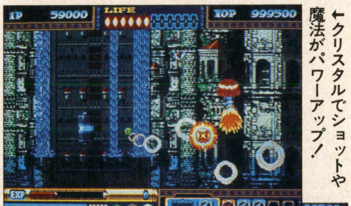
■セガ■発売日未定■価格未定

アーケードゲーム『コットン』の開発スタッフが、3Dシューティングゲームの開発を進めている！ その名も『パノラマコットン』!!

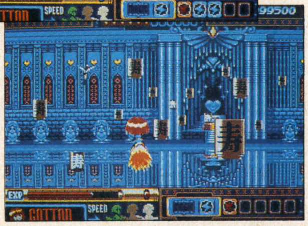
もちろん、アーケード版の魅力だったコミカルなキャラクターやへんてこなストーリーはそのまま。でもなぜ3DSTGに？ 「僕自身、オリジナル版には満足してないんですよ。それを移植するならほとんど作り直したい。じゃあいっそのこと3Dにしちゃえ、と」(開発者談)

かつてない、トリック満載・スピード感満点な3DSTGになるぞ！

↑ほうきにまたがっているのが魔法使い少女コットン。妖精シルクを従えて(従えられて？)いる



←クリスタルでショットや魔法がパワーアップ！



↑これ、この「寿」湯呑みの群れはいったい……

↑制限時間中のスコアを競うタイムアタックモードもあるのだ。画面は全て開発中のもの

GB ゼルダの伝説夢をみる島

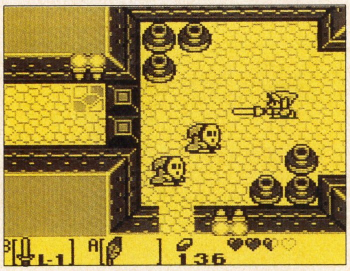
→アクションRPG
→1P専用
→バックアップ
→カートリッジ

■任天堂■6月6日発売予定■¥3900※

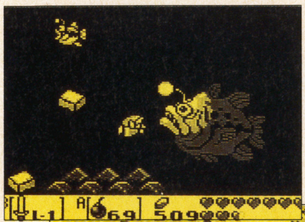
任天堂の名作アクションアドベンチャー『ゼルダの伝説』が遂にGBオリジナルシナリオで登場するぞ！

今回の舞台はコホリントという小さな島。ガノンを倒し、その後修行の旅に出たリンク。その帰り道、彼の乗る船が嵐に見舞われ、リンクが島に流れついた所からストーリーが始まる。

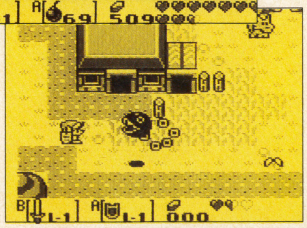
ゲームシステムはSFC版に近い所もあるけれど、A、Bボタンに好みのアイテムを割り当てて使用できるなど、さらに遊び易さを追及したつくりになっているのだ。



↑ダンジョンの中。広さはディスク版程は広くない。グラフィックはSFC版に近いかな



←水中を泳いでいると、突然巨大な魚が！



↑「マリオ3」にも登場したキャラ「ワンワン」!?

↑蝶の舞うのどかな町の中。人の話には、しっかりと耳を傾けよう

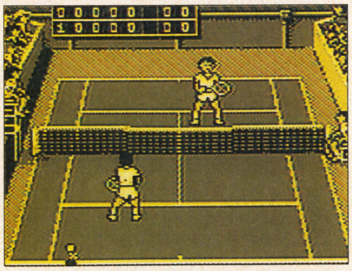
GB ジミーコナーズのプロテニスツアー

→SPG
→2P対戦可
→パスワード
→カートリッジ

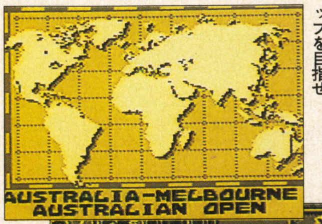
■ミサワエンターテイメント■7月発売予定■¥3900

ミサワエンターテイメントから発売される本作品は、タイトルの通りプレイヤーがジミーコナーズとなり世界各地を転戦し、ランキング1位を目指す本格派テニスゲームなのだ。もちろんケーブルを使えば対戦プレイも可能。

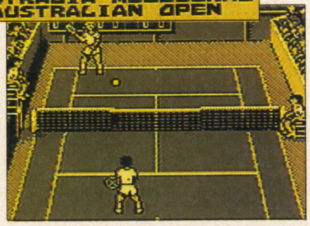
この作品の大きな特徴といえるのが、その操作系。ショットにいわゆる"ため"を導入することで、実際のテニスと同じようにボールに速く追いつけば、その分ため時間が長く、強いショットが打てるというように白熱したプレイが楽しめるのだ。



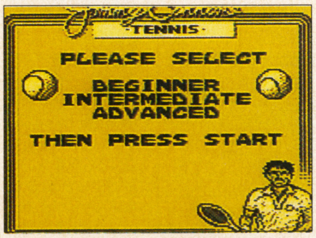
↑コートのコンディションはそれぞれのコートによって異なる



←世界16ケ国をまわり、トップを目指せ



↑ショットの特性に慣れるように練習だ！



↑ゲームの難易度は3段階用意されている。まずは、ビギナーで腕をみがこう

©1993 ICOM Simulations, Inc. ©1989 Sleuth Publications, Ltd. ©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ©1993 DATA WEST, INC. ©Nintendo. ©1993 UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE.

SFC MOTHER2 ～ギーグの逆襲～

■任天堂■発売日未定■￥8900※

➡RPG
➡P専用
➡バックアップ
➡カートリッジ

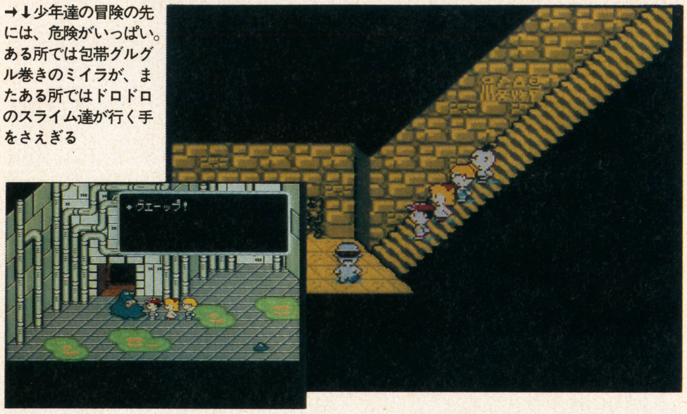
これまでに公開された情報を、総復習！

今月の『MOTHER 2～ギーグの逆襲～』情報は、これまで明らかにされてきた数々の世界とキャラの総復習でお届けしたい。気になる発売日もようやく見えてきた？　なんでも早くて夏休み、のようだ。その辺りの事情についは総監督の糸井重里さんからメッセージが届いてるので、どーぞ。

「とにかく、最初に、発売時期がズルズルと遅れていったことを、あやまります。本当に申し訳ありません。で、どうやら、やっと動かせないスケジュールを発表できることになりました。いろいろなことを考えあわせると、何月何日と、キッパリは言えないのですが、まず7月中旬までの発売はないとお伝えしておきます。正式な日程は、追ってお知らせしますので、許してください。内容のほうは、かなりイイ感じです。いままで通り応援してくださるとありがたいです。糸井重里」

応援しますし、待ちますとも。でも、あんまり遅れないでほしいっス（涙）。

←渋滞だって起きちゃう。この妙なリアルさがマザーらしい



➡⬇少年達の冒険の先には、危険がいっぱい。ある所では包帯グルグル巻きのミイラが、またある所ではドロドロのスライム達が行く手をさえぎる

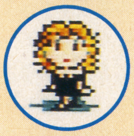
登場キャラを一部紹介

パーティーを組む仲間たち

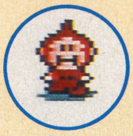
主人公

犬

ビーナス

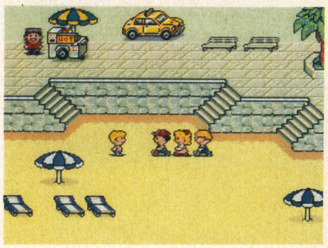


バルーンモンキー



トンズラブラザーズ

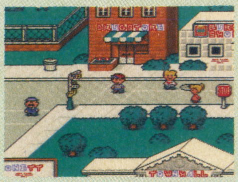
主人公とパーティを組む仲間は、不思議な力（ESP）を持つ女の子、めがねをかけた科学少年。その他にもまだ3番目の仲間がいるらしい。また、"2"では、前作と同じように様々な愉快なキャラクターが登場する。例えば華やかなステージを見せるトンズラや、主人公の飼い犬、バルーンモンキー、グラマーなシンガービーナス他まだまだ登場するよ。



⬆ゲームの中でバカンス気分（？）。サマーズビーチは一年中サマーバケーションが楽しめる。

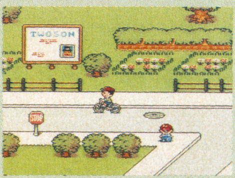
ワン、ツー、スリー、フォー…訪れる順番が町の名前の中に！

～ONETT～　オネット



主人公が最初に訪れることになるであろう「オネット」。アメリカの田園都市を思わせる緑豊かな町。町の中には、ドラッグストアやハンバーガーショップが、いかにもマザーらしいグラフィックで描かれている。

～TWOSON～　トゥーソン



2番目の町「ツーソン」から、主人公は自転車を使っての移動ができるようになる。自転車に乗れるようになったら、町の中を意味もなくまわってみるのも『MOTHER 2』の正しい楽しみ方（？）かも知れない。

～THREEK～　スリーク

3つ目の町「スリーク」も、どこかしらアメリカっぽさのある町。この町には大きなテントが張られていて、毎日ある問題について会議が行われているそうだ。その問題とは、なんとあのゾンビについてだそうだが…。

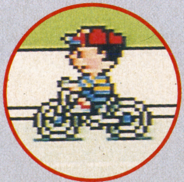
そして4番目の町 ～FOURSIDES～　フォーサイド

さて、「オネット」「ツーソン」「スリーク」と続いた町。そして、主人公達が4番目に訪れることになるであろう町が、この「フォーサイド」。掲載した画面写真を見てもらえば分かる通り、それまでの3つの町にあったのどかな情景が消え、超高層ビルディングが立ち並ぶ大都会。町が大きくなれば、それだけ人も集まる。何かイベントが起きるかな、と思って歩いていると…なんと道端に人が倒れているではないか。彼の身の上にはいったい何が起こったのか？うーむさすがは、大都会、危険だ。

と、ここまでが前半の4つの町。予想通り訪れる順序に従い町の名前にone、two、three、four、と英数字が含まれていた。果して、この後に訪れる町々の名前はどうなるのだろう。また、こういった名前の町はいくつ用意されているのか？情報を待て。

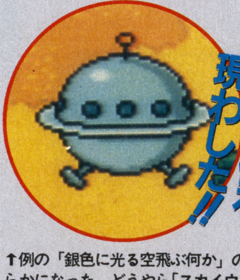
⬆➡これまでとは、全く趣の違う、大都市「フォーサイド」。主人公たちが歩いていると町角で人が倒れていたりする

乗り物に乗って行こう！



←少年といえば自転車。みなさんも子供の頃いろいろな所へ行ったでしょ、コレで。トゥーソンの町以降、乗れるようになるよ

➡フォーサイドの町から出る定期便のバス「グレイハンド バス」。前作の「パラダイス鉄道」に通じる爽快な走りを見せてくれる



ついに正体を現わした!!

⬆例の「銀色に光る空飛ぶ何か」の正体が明らかになった。どうやら「スカイウォーカー」という乗り物らしい。どこで乗れるかは不明

©Nintendo©APE

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月3日	ブレスオブファイア～竜の戦士～	カプコン	¥9800
4月3日	キャプテン翼4～プロのライバルたち～	テクモ	¥9700
4月7日	大閤立志伝	光栄	¥11800
4月16日	デュアルオーブ～聖霊珠伝説～	アイマックス	¥9700
4月23日	スーパーバトルタンク	パック・イン・ビデオ	¥7800
4月23日	エルナード	エニックス	¥9600
4月28日	スーパーダンクスター	サミー	¥7900
4月28日	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800
4月上旬	Ｔｈｅ麻雀・闘牌伝	ビデオシステム	¥8900
4月中旬	アクションパチ夫	ココナッツジャパン	¥9500
4月下旬	スーパースプラップショット	アルトロン	¥8500
4月下旬	ラプラスの魔	やのまん	¥9800
4月下旬	龍騎士団ダンザルブ	ユタカ・バンダイ	¥9500(予)
5月14日	対局囲碁ゴライアス	BPS	¥14800
5月14日	バーコードバトラー戦記スーパー戦士出撃せよ！	エポック社	¥7680
5月14日	バーコードバトラー戦記スーパー戦士出撃せよ！(セット)	エポック社	¥9980
5月21日	NBAオールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	¥8800
5月28日	早指し二段森田将棋	セタ	¥14800
5月下旬	～三国志正史～天舞スピリッツ	ウルフチーム	¥12800
5月下旬	セプテントリオン	ヒューマン	¥8500
5月予定	KINESIS(キネシス)	アルトロン	¥8800
5月予定	スーパーチャイニーズワールド2宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9500
5月予定	ファイナルファイトII	カプコン	¥9000
6月4日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	エポック社	¥9800
6月25日	エストポリス伝記	タイトー	¥8900
6月中旬	ファーストサムライ～魔狂神伝説～	ケムコ	¥7800
6月中旬	コスモポリスキャリバン(仮)	日本物産	¥8800
6月下旬	SD飛龍の拳国盗ファイター列伝	カルチャーブレーン	¥9500
6月下旬	スーパーフォーメーションサッカーII	ヒューマン	¥8500
6月予定	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9800
6月予定	神聖紀オデッセリア	ビック東海	¥9500
6月予定	プロ麻雀　極	アテナ	¥9600(予)
6月予定	バズー！魔法世界	ホット・ビィ	¥9800
6月予定	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥8800
6月予定	ウイングコマンダー	アスキー	¥9800
6月予定	仮面ライダーSD	ユタカ・バンダイ	¥8800(予)
7月上旬	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII	東芝EMI	¥9000
7月上旬	ソルスティスII	EPICソニー	¥9500
7月上旬	全日本プロレス	メサイヤ	¥9800
7月上旬	ワールドサッカー	ココナッツジャパン	¥9500
7月中旬	風のシルフィード	キングレコード	未定
7月予定	スーパーエアダイバー	アスミック	未定
7月予定	デバステイター	マイクロワールド	未定
7月予定	MADARA2	コナミ	未定
7月予定	サージェント・サンダースコンバット	ヨネザワパーティールーム21	¥9800(予)
7月予定	デスブレイド	アイマックス	¥9700
7月予定	スーパー競馬	アイマックス	¥9700
7月予定	アミュージングドリーム	タカラ	未定
7月予定	聖剣伝説2	スクウェア	未定
7月予定	スーパーハイインパクト(仮)	アクレイムジャパン	¥8800(予)
7月予定	美少女雀士スーチーパイ	ジャレコ	未定
7月予定	スーパーF1サーカス2	日本物産	未定
7月予定	バトルドッジボールII	バンプレスト	¥9500
7月予定	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥9600
7月予定	ガイアセイバー	バンプレスト	¥9800
7月予定	WWFスーパーレッスルマニアII	アクレイムジャパン	¥9800(予)
8月26日	モータルコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
8月上旬	ソード・ワールドSFC	T&Eソフト	¥9800(予)
8月予定	新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢	バリエ	¥9800(予)
8月予定	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	¥9800(予)
8月予定	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥8800(予)
9月予定	お茶の間伝説	アイ・ジー・エス	未定
10月予定	ZOOL(ズール)	インフォコム	未定
10月予定	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー2	バリエ	¥9800(予)
11月予定	雀獣学園	バリエ	未定
春発売予定	スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	¥8800(予)
夏発売予定	トップレーサー2	ケムコ	未定
夏発売予定	トールキンの指輪物語(第1話)	ロジーク	未定
夏発売予定	ユートピア(マウス対応)	EPICソニー	未定
夏発売予定	ニトロパンクス・マイトヘッズ	アイレム	未定
夏発売予定	スーパープロフェッショナルベースボールIII	ジャレコ	未定
夏発売予定	スーパーパワーリーグ	ハドソン	未定
夏発売予定	スーパーカジノ～シーザースパレス～	ココナッツジャパン	未定
年末発売予定	メルヘンアドベンチャーコットン100%	データム・ポリスター	未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日未定

- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
- ●ドラッケン2(仮)／ケムコ／未定
- ●イースIV／トンキンハウス／未定
- ●MOTHER2　ギーグの逆襲／任天堂／¥8900※
- ●ソード・マニアック／東芝EMI／¥8600
- ●ボトムアップ／ヘクト／未定
- ●雲にのる／ヘクト／未定
- ●シェラザード伝説　黄金の帝国　第2章　帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
- ●夢幻の如く／インテック／未定
- ●アクタリオン(仮)／テクモ／¥8900
- ●マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～(マウス対応)／カプコン／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定
- ●餓狼伝説2／タカラ／¥9800
- ●バトルマスター(仮)／東芝EMI／未定
- ●ドラゴンクエストI・II／エニックス／未定
- ●スーパー人生ゲーム／タカラ／未定
- ●将魔(仮)／サミー／未定
- ●龍虎の拳／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●超幻魔大戦／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●甲子園3／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●くにおくんのドッジボールだよ　全員集合！／テクノスジャパン／未定
- ●クラシック・ロード／ビクター音楽産業／未定
- ●ダウンタウン熱血ベーすぼーる物語／テクノスジャパン／未定
- ●ソニック・ウイングス／ビデオシステム／未定
- ●おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- ●スーパー・ウィジェット／アトラス／未定
- ●バスタード／コブラチーム／未定
- ●ダライアスフォース／タイトー／未定
- ●WONDER　BOOK／アスク講談社／未定
- ●R・TYPEIII／アイレム／未定
- ●スーパーファミリーテニス／ナムコ／未定
- ●エイトアワーズ(仮)／ナムコ／未定
- ●Jリーグサッカー(仮)／ナムコ／未定
- ●メガロマニア　時空大戦略／イマジニア／未定
- ●ラスベガスドリーム／イマジニア／未定
- ●カブキロックス／アトラス／未定
- ●ノスフェラトゥ／セタ／¥9500
- ●化学者ハリーの波乱万丈／アルトロン／未定
- ●トムとジェリー／アルトロン／未定
- ●熱血バレーボール日本チャチャチャ／パック・イン・ビデオ／未定
- ●幽遊白書／ナムコ／未定
- ●ドラゴンズ　マジック／コナミ／未定
- ●宇宙の騎士テッカマンブレード／ベック／未定
- ●ストリートファイターIIターボ／カプコン／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月23日	くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン	¥6500
4月23日	ジェットソン	タイトー	¥6800
4月23日	ダックテイルズ2	カプコン	¥5800
4月28日	ゴリラーマン	ヨネザワパーティールーム21	¥6900
4月下旬	データック専用カセットNo.2ウルトラマン倶楽部スポ根ファイト!!	バンダイ	¥2800(予)
4月下旬	データック専用カセットNo.3SDガンダムGUMDAM　WARS	バンダイ	¥2800(予)
5月21日	ジョイネカーファイト	任天堂	¥4900
5月予定	高校サッカー全国制覇の夢	サンソフト	¥8000(予)
5月予定	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥7800(予)
5月予定	グローブビート	タイトー	未定
6月19日	Jリーグ　ファイティング　サッカー	アイ・ジー・エス	¥7900
6月中旬	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	¥8500
6月予定	マイティファイナルファイト	カプコン	¥6500
7月9日	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900
7月予定	ソルダム	ジャレコ	未定
9月予定	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥7900
夏発売予定	FC原人	ハドソン	未定

発売日未定

- ●スイッチブレード／ケムコ／¥6500
- ●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- ●フィリックス・ザ・キャット／ハドソン／未定
- ●RPG人生ゲーム／タカラ／¥7800

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月29日	TVスポーツ・バスケットボール	ビクター音楽産業	¥7200
4月29日	TVスポーツ・アイスホッケー	ビクター音楽産業	¥7200
5月中旬	Jリーグ グレイトイレブン	日本物産	¥7400
6月24日	パワーテニス	ハドソン	¥6500
6月予定	ストリートファイターII'	NECホームエレクトロニクス	¥9800

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月16日	フィーンドハンター(SCD)	ライトスタッフ	¥7800
4月23日	ウインズ・オブ・サンダー(SCD)	ハドソン	¥6800
4月23日	雀偵物語3～セイバーエンジェル～(SCD)	アトラス	¥7800
4月下旬	ゼロヨンチャンプII(SCD)	メディアリング	¥7800
5月28日	シャーロック・ホームズの探偵講座II(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥8200
5月28日	カルトQ(両対応)	ハドソン	¥5800
5月予定	ミスティックフォーミュラ(SCD)	マイクロキャビン	未定
6月予定	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイフォース	未定
6月予定	GALAWY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
6月予定	A列車で行こうIII(SCD)	アートディンク	¥9800
6月予定	PCココロン(SCD)	シュールド・ウェーブ	未定
7月10日	天外魔境　風雲!カブキ伝(SCD)	ハドソン	¥7800
7月16日	1552天下大乱(SCD)	アスク講談社	¥8800
7月予定	原由子の眠れぬ夜の小さなお話(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
7月予定	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	¥7800
8月上旬	ラングリッサー　光輝の末裔(SCD)	メサイヤ	未定
8月予定	アンジェラス2～ホーリーナイト～(SCD)	アスミック	未定
春発売予定	フレイ～サーク外伝～(仮)(SCD)	マイクロキャビン	未定
春発売予定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	¥7600
夏発売予定	CD電人ロカビリー天国(SCD)	ハドソン	未定
秋発売予定	オーロラクエスト～おたくの星座in Another World～(SCD)	パック・イン・ビデオ	未定
秋発売予定	SWORD　MASTER(SCD)	ライトスタッフ	未定

発売日未定

●マーブルマッドネス／テンゲン／未定
●オフ・ザ・ウォール／テンゲン／未定
●ピーターパックラット／テンゲン／未定
●ポピルズ／テンゲン／未定
●伊賀忍伝凱王／日本物産／未定
●三國志／光栄／未定
●21エモン～めざせ!ホテル王～／NECホームエレクトロニクス／未定
●蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史／光栄／未定
●マジクール(SCD)／NECホームエレクトロニクス／未定
●ブランダーズ(SCD)／アイ・ジー・エス／未定
●イースIV(SCD)／ハドソン／未定
●段層都市　ストレイロード(SCD)／アイ・ジー・エス／¥8900
●BLACK HOLE ASSAULT(SCD)／マイクロネット／未定
●ウィザードリィI・II(SCD)／ナグザット／未定
●モンスターメーカー(SCD)／NECアベニュー／未定
●卒業～グラデュエーション(SCD)／NECアベニュー／未定
●ドラゴンナイトIII(SCD)／NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ(SCD)／NECアベニュー／未定
●メタルエンジェル(SCD)／パック・イン・ビデオ／¥7800
●パラディオン(SCD)／パック・イン・ビデオ／未定
●マグナード(SCD)／アスミック／未定
●ALGUNOS(SCD)／インテック／¥7800
●とらべらーず!～伝説をぶっとばせ～(SCD)／ビクター音楽産業／未定
●ルイン(SCD)／ビクター音楽産業／未定
●アルシャーク(SCD)／ビクター音楽産業／未定
●芸者ウォリアーズ(両)／タイトー／未定
●天地を喰らう(SCD)／NECアベニュー／未定
●スーパーダライアスII(SCD)／NECアベニュー／未定
●ロードス島戦記II(SCD)／ハドソン／未定
●ダウンタウン熱血物語(SCD)／ナグザット／未定
●PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL. 4 Orgel(オルゴール)(SCD)／データウエスト／未定
●ブルーフォーレスト物語(仮)(SCD)／ライトスタッフ／未定
●機動警察パトレイバー(仮)(SCD)／リバーヒルソフト／未定
●Might&MagicIII／ハドソン／未定
●コズミックファンタジー4(SCD)／RIOT日本テレネット／未定
●麻雀オン　ザ　ビーチ(SCD)／NECアベニュー／未定
●超英雄伝説ダイナステックヒーロー(SCD)／ハドソン／未定
●真・女神転生／アトラス／未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月9日	ウルトラマン	マーバ	¥5800(予)
4月16日	PGAツアーゴルフII	E.A.ビクター	¥9800
4月23日	メガロマニア	セガ	¥8800
4月23日	Jリーグプロストライカー	セガ	¥8800
4月23日	デザート・ストライク～湾岸作戦～	E.A.ビクター	¥8900
4月23日	餓狼伝説	セガ	¥8800
4月23日	ボールジャックス	ナムコ	未定
4月29日	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	E.A.ビクター	¥8900
5月14日	007・死闘	テンゲン	¥6800
5月21日	ゴールデンアックス3	セガ	¥6800
5月21日	LHXアタック・チョッパー	E.A.ビクター	¥8900
5月28日	エクスランザー	セガ	¥6800
5月28日	スノーブラザーズ	テンゲン	未定
5月中旬	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
5月下旬	大閤立志伝	光栄	¥11800
6月3日	ジェームズ・ボンドII	E.A.ビクター	¥8900
6月18日	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥8900
6月予定	スティールタロンズ	テンゲン	未定
6月予定	スラップファイト	テンゲン	未定
6月予定	トッププロゴルフ2	ココナッツジャパン	¥8500
6月予定	エリミネートダウン	ココナッツジャパン	¥8500
7月予定	デビルバスター(仮)	シムス	未定
7月予定	タイムドミネーター(仮)	ビック東海	未定
7月予定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
7月予定	プロフットボール'93(仮)	E.A.ビクター	¥8900
7月予定	プロホッケー'93(仮)	E.A.ビクター	¥8900
8月予定	ロード・ラッシュII	E.A.ビクター	¥8900
10月予定	センチュリオン	E.A.ビクター	¥8900
夏発売予定	ロードライアット	テンゲン	未定
夏発売予定	ガントレット	テンゲン	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月19日	ウルフチャイルド	ビクター音楽産業	¥8800
4月23日	SEGA　CLASSIC	セガ	¥2980
4月23日	スイッチ	セガ	¥6800
4月23日	らんま1/2～白蘭愛歌～	メサイヤ	¥8300
4月23日	三國志(MEGA－CD版)	光栄	¥14800
4月26日	ジャガーXJ220	ビクター音楽産業	¥8800
4月下旬	アークスI II III	ウルフチーム	¥8800
4月下旬	デバステイター	ウルフチーム	¥7800
5月21日	聖魔伝説3×3ETES	セガ	¥8800
5月28日	ナイトストライカー	タイトー	¥7800
5月予定	幻影都市～ILLUSION　CITY～	マイクロキャビン	未定
6月25日	笑ゥせえるすまん	セガ	未定
6月予定	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	¥7800
6月予定	Vay～流星の鎧～	シムス	¥7800(予)
6月予定	POP'N　LAND	シュールド・ウェーブ	未定
7月16日	江川卓のプロ野球'93(仮)	セガ	未定
7月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	¥5800
7月予定	シルフィード	ゲームアーツ	未定
7月予定	F1サーカスCD(仮)	日本物産	未定
8月6日	いしいひさいちの大政界	セガ	未定
8月予定	ポリゴンゴルフ(仮)	シムス	未定
12月予定	狼兵(ランピン)	シムス	未定
夏発売予定	ALSHARK(アルシャーク)	ポリドール	未定
秋発売予定	真・女神転生	シムス	未定
年末発売	電忍アレスタ2	コンパイル	未定

発売日未定

●銀河鉄道999(CD-ROM)／RIOT日本テレネット／未定
●シスターソニック(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●スーパーブランディッシュ(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●スーパー大戦略SCD(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●イース・マスクオブザサン(YsIV)(仮)(CD-ROM)／セガ・ファルコム／未定
●THE IIIRD WORLD WAR(CD-ROM)／マイクロネット／未定
●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)／CSK総合研究所／未定
●アルスラーン戦記／ヒューマン／未定
●ノスタルジアII(CD-ROM)／シュールド・ウェーブ／未定
●Aランクサンダー(仮)(CD-ROM)／RIOT日本テレネット／未定
●パワードリフト(CD-ROM)／電波新聞社／未定
●ハイムドール(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
●大封神伝(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
●モンキーアイランド(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
●ディープスキャナー／サミー／未定
●ビートフォース／サミー／未定
●XENON2／PCMコンプリート／¥8600
●ローリングサンダー3／ナムコ／未定
●スラップファイトMD／東亜プラン／未定
●洗脳ゲーム　テキ・パキ／東亜プラン／未定
●スノーブラザーズ／東亜プラン／未定
●ロケットナイト　アドベンチャーズ／コナミ／未定
●エイリアン3／ビック東海／未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月9日	クレヨンしんちゃん～オラとシロはお友達だよ～	バンダイ	¥3500(予)
4月16日	魔界村外伝	カプコン	¥3500※
4月23日	ミッキーマウスⅣ～魔法のラビリンス～	ケムコ	¥3900
4月23日	NBAオールスターチャレンジ2	アクレイムジャパン	¥3980※
5月21日	妖精物語ロッド・ランド	ジャレコ	¥3900※
5月21日	WWFスーパースターズ2	アクレイムジャパン	¥3980※
5月28日	ポピュラス外伝	イマジニア	¥4900
5月28日	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ロジーク	¥3900※
5月下旬	SPEED　BALL2	PCMコンプリート	¥3980※
6月6日	ゼルダの伝説～夢を見る島～	任天堂	¥3900※
6月中旬	パチスロキッズ	ココナッツジャパン	¥3980※
6月予定	ゴッドメディスン	コナミ	¥4500
6月予定	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥3980※
7月9日	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
7月23日	ああ播磨灘	アスク講談社	¥4500※
7月23日	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
7月予定	J(ジャレコ)・カップサッカー	ジャレコ	未定
7月予定	鉄球ファイト	バンプレスト	¥3700※
8月予定	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥4500※
8月予定	らんま1/2パート3(仮)	バンプレスト	¥3980※
夏発売予定	主役戦隊アイレムファイター	アイレム	未定

発売日未定

- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●スターウォーズ／マイクロワールド／¥4200※
- ●MYSTERIUM／バップ／未定
- ●メトロパニック(仮)／日本物産／未定
- ●ブービーボーイズ／日本物産／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●びっくり熱血新記録どこでも金メダル／テクノスジャパン／未定
- ●バーコードボーイ対応バーコードジョッキー(仮)／ナムコ／未定
- ●バーコードボーイ対応ダッシュカーバトル(仮)／ナムコ／未定
- ●バーコードボーイ対応モンスターメーカー(仮)／ナムコ／未定
- ●ルクル(仮)／ビック東海／未定
- ●ダブル役満II／バップ／未定
- ●桃太郎電劇／ハドソン／未定
- ●天地を喰らう／カプコン／¥4800

NEO・GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月9日	戦国伝承2	SNK	未定
発売日未定	FIRE　SUPLEX	SNK	未定
発売日未定	ワールドヒーローズ2	A.D.K.	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
4月6日	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	¥8800	SFC
4月6日	らんま1/2～爆烈乱闘篇～	メサイヤ	¥9600	SFC
4月9日	馬番倶楽部	ヘクト	¥5800※	GB
4月9日	スーパーテトリス2+ボンブリス	BPS	¥8500	SFC
4月16日	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～(SCD)	メサイヤ	¥7200	PCCD
4月16日	超兄貴(SCD)	メサイヤ	¥7200	PCCD
4月16日	超時空要塞マクロス　永遠のラブソング(SCD)	メサイヤ	¥7400	PCCD
4月16日	超時空要塞マクロス2036(SCD)	メサイヤ	¥7200	PCCD
4月23日	ワールドクラスラグビー	ミサワエンターテイメント	¥7900	SFC
4月23日	アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
4月23日	ぎゃわんぶらあ自己中心派　麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
4月28日	GBバスケットボール	イマジニア	¥3900※	GB
4月28日	ONI3～黒の破壊神～	バンプレスト	¥4980※	GB
4月30日	新日本プロレスリング　闘魂三銃士	バリエ	¥3980※	GB
4月上旬	レナス～古代機械の記憶～	アスミック	¥9600	SFC
4月上旬	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥7700	SFC
4月上旬	コットン(SCD)	ハドソン	¥6800	PCCD
4月中旬	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥8800	SFC
4月中旬	パチ夫くんスペシャル	ココナッツジャパン	¥9800	SFC
4月中旬	東京パチスロアドベンチャーズ	ココナッツジャパン	¥6800	FC
4月中旬	GB原人	ハドソン	¥3980※	GB
4月中旬	ボンバーマン'93	ハドソン	¥6800	PC
4月中旬	アクションパチ夫	ココナッツジャパン	¥9500	SFC
4月下旬	スーパー将棋	アイマックス	¥8800	SFC
4月下旬	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	¥9800	SFC
4月下旬	スーパー麻雀	アイマックス	¥8000	SFC
4月予定	炎の闘球児ドッジ弾平	サンソフト	¥6500	FC
5月上旬	熱血格闘伝説	テクノスジャパン	¥6500	FC
5月上旬	びっくり熱血新記録！はるかなる金メダル	テクノスジャパン	¥6500	FC
5月上旬	ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ全員集合！	テクノスジャパン	¥6500	FC
5月上旬	大戦略エキスパート	アスキー	¥9800	SFC
6月予定	ダービースタリオン全国版	アスキー	¥7200	FC

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
4月28日	ドラエもん　ノラのすけの野望	セガ	¥3500
4月28日	プロ野球GGリーグ	セガ	¥4500
5月28日	あぁ播磨灘	セガ	¥3800(予)
5月28日	Kick&Rush	シムス	¥4500
6月25日	トム&ジェリー	セガ	¥3800(予)
7月9日	シャイニングフォース外伝II	セガ	¥5500(予)
7月23日	ベアナックルII	セガ	¥3800(予)
9月予定	GGアレスタII	セガ	未定
9月予定	ヤングインディ・ジョーンズ	セガ	未定
10月予定	ひすい丸物語　梵天の剣(仮)	セガ	未定
12月予定	ドナルドダック2（仮）	セガ	未定
12月予定	対戦麻雀　好牌II	セガ	未定
発売日未定	ザ・シンプソンズ　バートVSザ・スペースミュータント(仮)	セガ	未定
発売日未定	アウトラン・ヨーロッパ	セガ	未定
発売日未定	バトルトード	セガ	未定
発売日未定	ゴルフ（仮）	シムス	未定

『ストリートファイターIIターボ』発売決定！

3月25日付、校了直前に㈱カプコンより正式発表！　超ビッグニュース!! 昨年6月に発売され、爆発的な人気を博し、世界中の人々を魅了したあの『ストリートファイターII』（スーパーファミコン）が、TURBOという文字を引提げて、この夏についに発売が決定されたのだ!! やった！

この『ストリートファイターII TURBO』（正式タイトル）は、あくまでもスーパーファミコンの『ストリートファイターII』を『TURBO』バージョンに仕上げたもので、PCエンジン版やメガドライブ版の『ストリートファイターII'（ダッシュ）』とは、チト違うモノになっているのだ。

もちろん君達が望んでいたバイソン、バルログ、ベガ、サガットなどの四天王の使用も可能になるのだ！　合計12人のファイター達が君の手によって甦る！

特長としては、全キャラクターのスピードアップに加え、業務用II'ターボの新必殺技（気孔拳、ヴァーチカルローリング、空中竜巻旋風脚、スーパー百貫落とし、ヨガテレポート等）がバッチリ導入されるかどうか乞う御期待。同キャラ対戦も当然期待できるぞ！

発売日は今年の夏予定で、容量は未定。価格も未定……という事だが、きっと損はさせないと編集部も押しちゃうぞ。

尻の穴がムズがゆくなると思うが、じっと我慢の子で次号を待て!!

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

100
THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
The Future Is Now
SNK
今再び、伝説の男達が
新たなる闘い
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
©1992 SNK CORP.
NEO GEO

帰ってきた…
好評発売中!
あれから1年、再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。サ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!
「餓狼伝説2」
ネオジオ専用ロムカセット106メガ「がろうでんせつ2」28,000円(税別)
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
噂の対戦アクション
完全攻略ビデオ
「龍虎の拳」登場!
TV-CF全バージョン収録
4月21日発売
ビデオ:PCVP-11102
L D:PCLP-00421
各4,800円(税込み)
ポニーキャニオンから発売
新たな100メガショックは、激闘プロレスだ!
近日登場
FIRE SUPLEX
ファイヤー・スープレックス
© 1993 SNK CORP.
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを遊んじゃおう。
好評発売中
NEO·GEO
ハイパワーゲームマシン「ネオジオ」
標準価格48,800円(税別)
通商産業省選定
グッド・デザイン商品
株式会社エスエヌケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-8■ネオジオ最新情報を電話で聞こう! ネオジオテレホンサービス06-338-8188※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

HIPPON SUPER! 5
TV GAME MAGAZINE
1993年5月4日発行 第8巻5号通巻133号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行（株）宝島社
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237

ここまで移植された『ストII』PC、MD大研究！

発行所 宝島社
定価490円
（本体476円）

T1007689050493

雑誌07689-05